闘神都市II

原画&設定資料集

監修・ALICE SOFT
アリスソフト

SOFTBANK BOOKS SOFT BANK

HAZUKI MIZUHARA

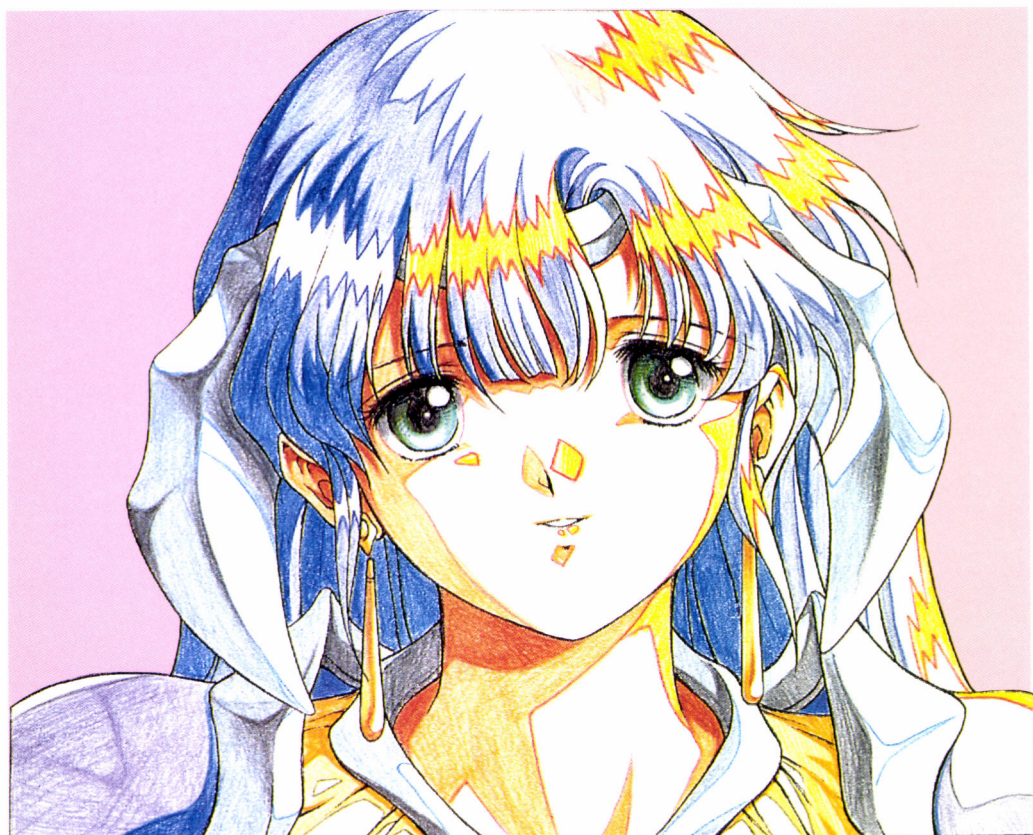
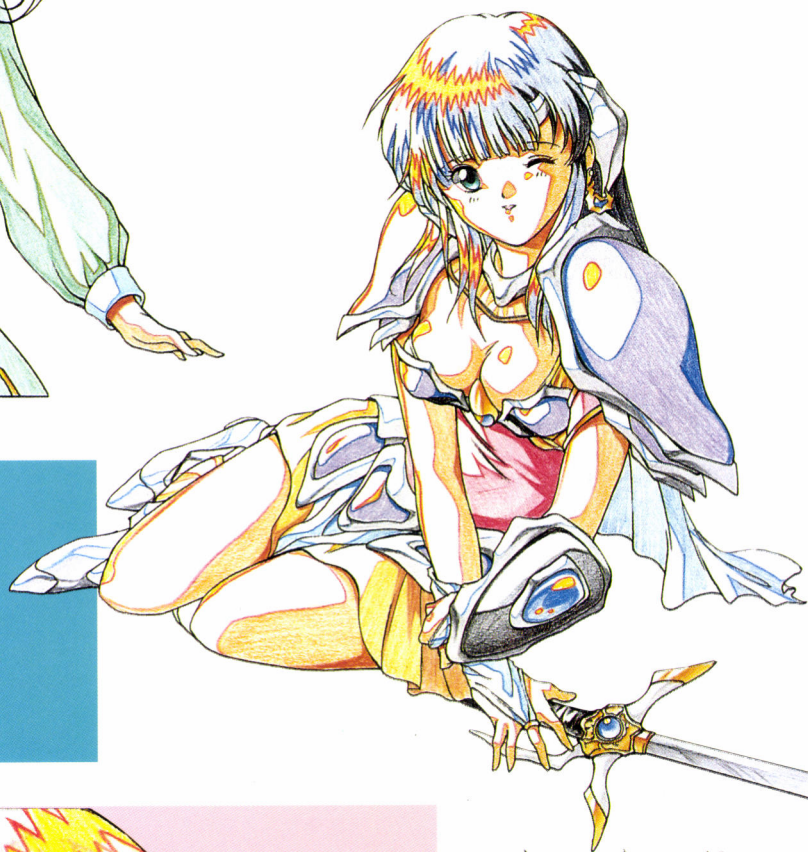
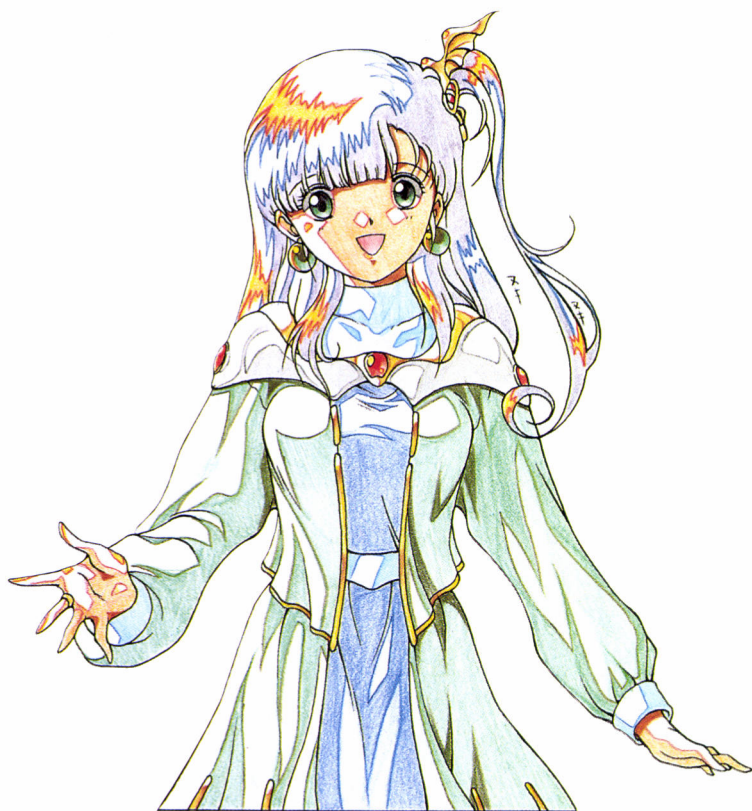
原画&設定資料集

CONTENTS

闘神都市II　原画&設定資料集

CHARACTER WORKS

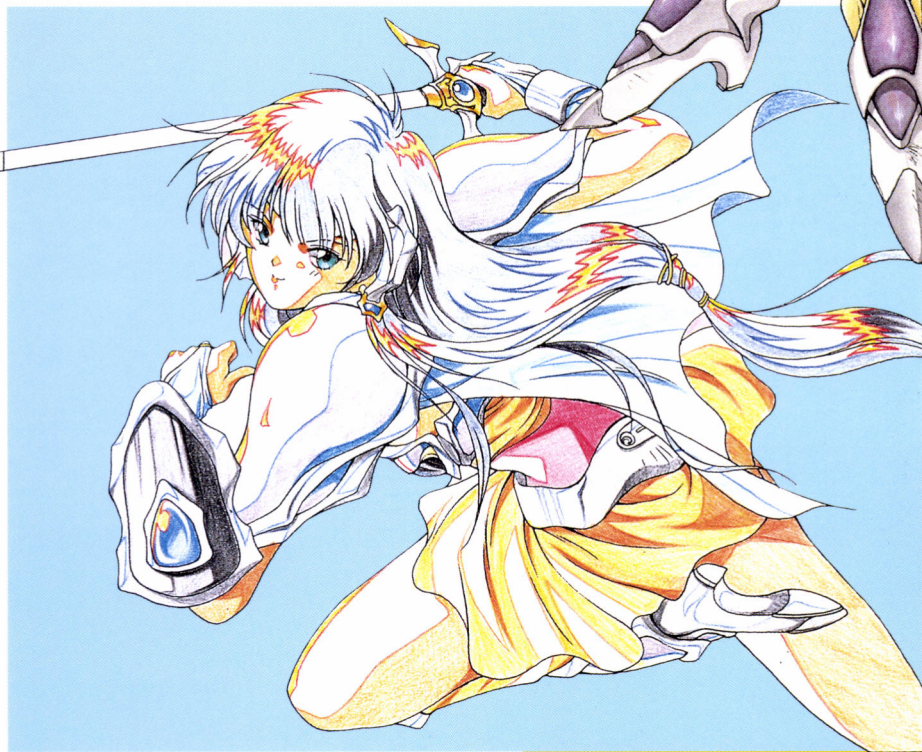
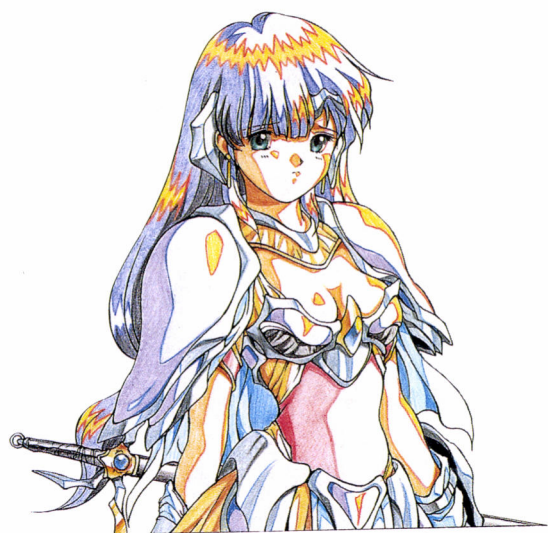
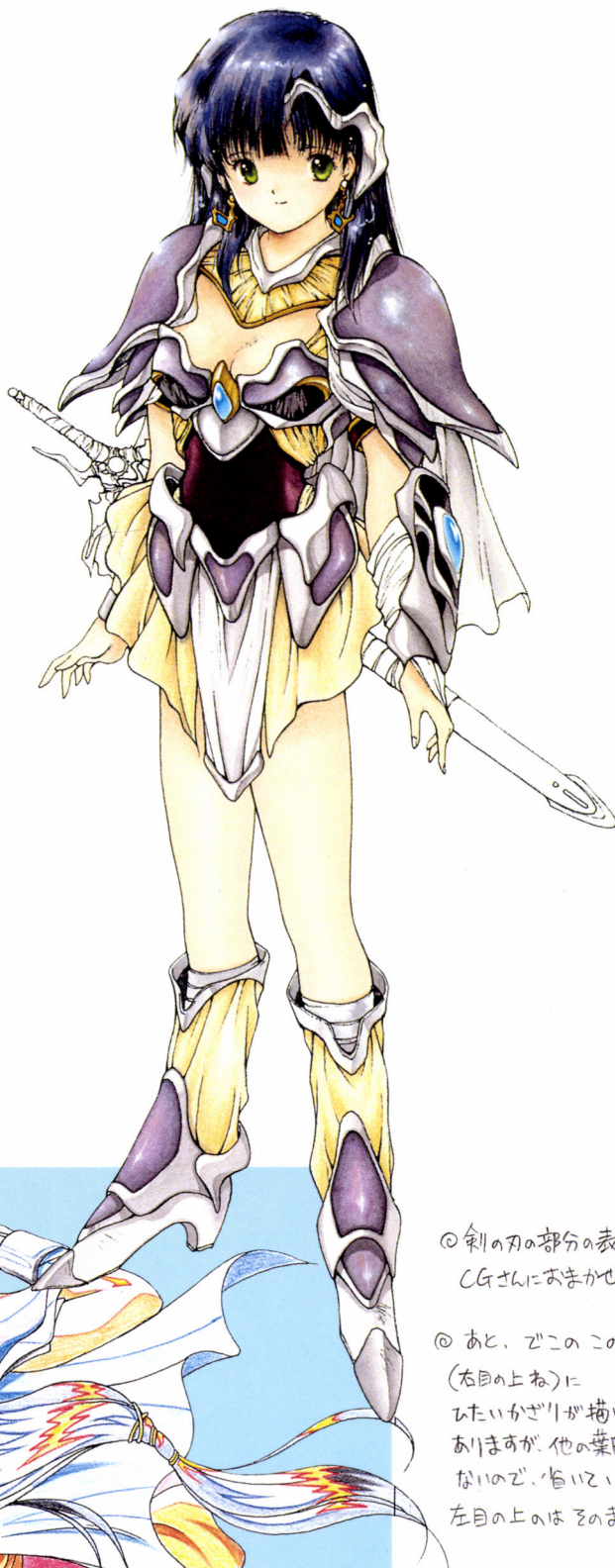
闘神都市II キャラクターワークス

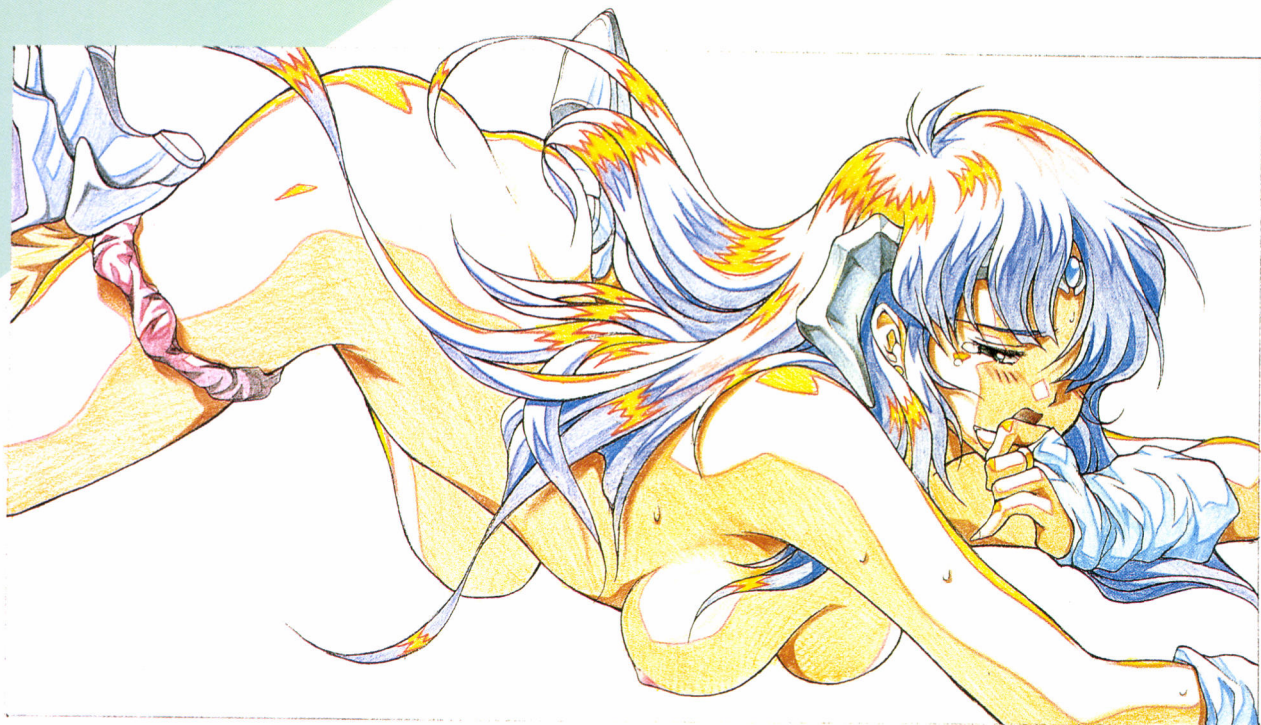
「闘神都市II」のために制作された千枚を越える膨大な原画
その中から最終的な着色イメージがもっともわかりやすい影指定原画と
実際にゲームに使用されたCGを併せて収録した
アリスソフトならではのクオリティの高いグラフィックを
じっくりと楽しんでほしい

◎えーと、ぼかしてる部分が
けっこうあって、線画
やりづらいと思いますが
がマンして下さい。
おい
CG時に(足りないなあ)と
思われたら、細かい部分の
カゲ入れてみて下さいね。
←黒髪。

HAZUKI MIZUHARA

・瑞原葉月・

主人公シードの幼なじみで、瑞原流道場の一人娘。シードとの結婚を父親に認めさせるため、ビルナスのパートナーとして闘神大会へ出場する一途な少女。瑞原流奥義「瑞原　風の剣」を継承する剣士でもある本編のヒロイン。

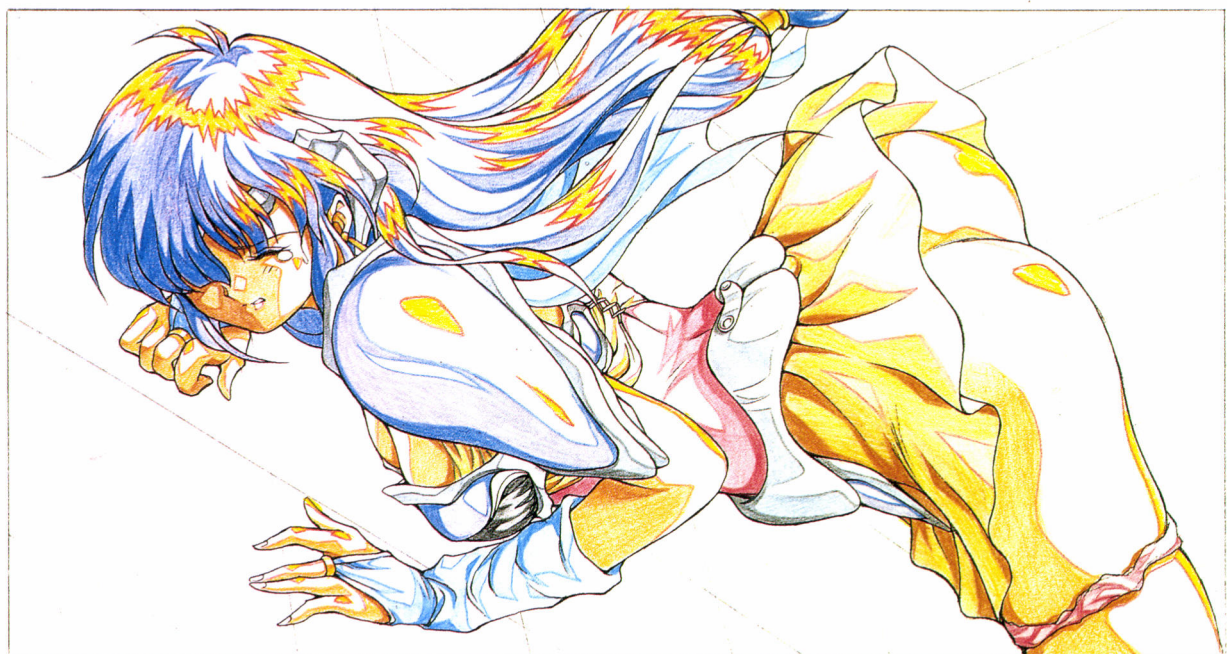
左のイラストは葉月のイメージデザインのひとつ。決定稿よりも子供っぽいプロポーションのもの

◎剣の刃の部分の表現はCGさんにおまかせしまーす。

◎あと、でこの この部分（右目の上ね）にひたいかざりが描いてありますが、他の葉月にはないので、省いていいと思います。左目の上のはそのまま。けしたらだめよーん

{C・主人公に襲われる葉月・2} CG284

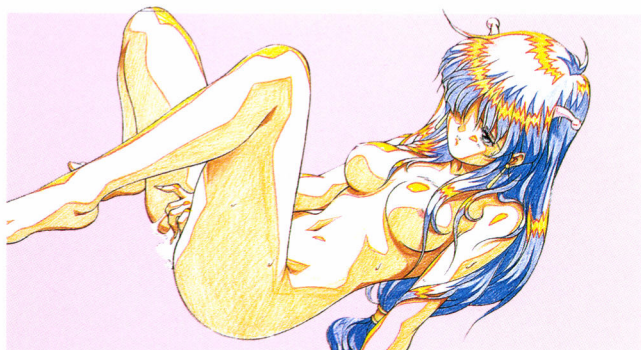
◎口の中の処理（色とか…）はCGさんにおまかせします。

◎パンツはいちおう赤むらさきにしときました。

◎ぼかした部分いっぱいあります。よろしく。

◎また肌とかぼかしてます。ごめんしてね。

編注：結局、パンティは削除された

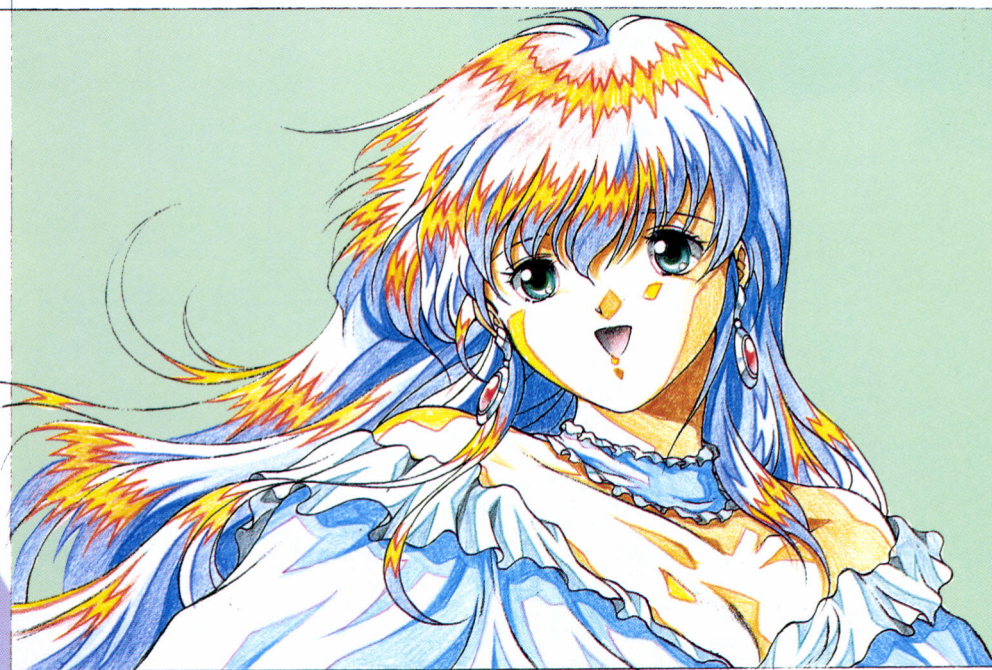
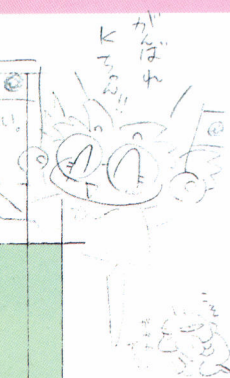
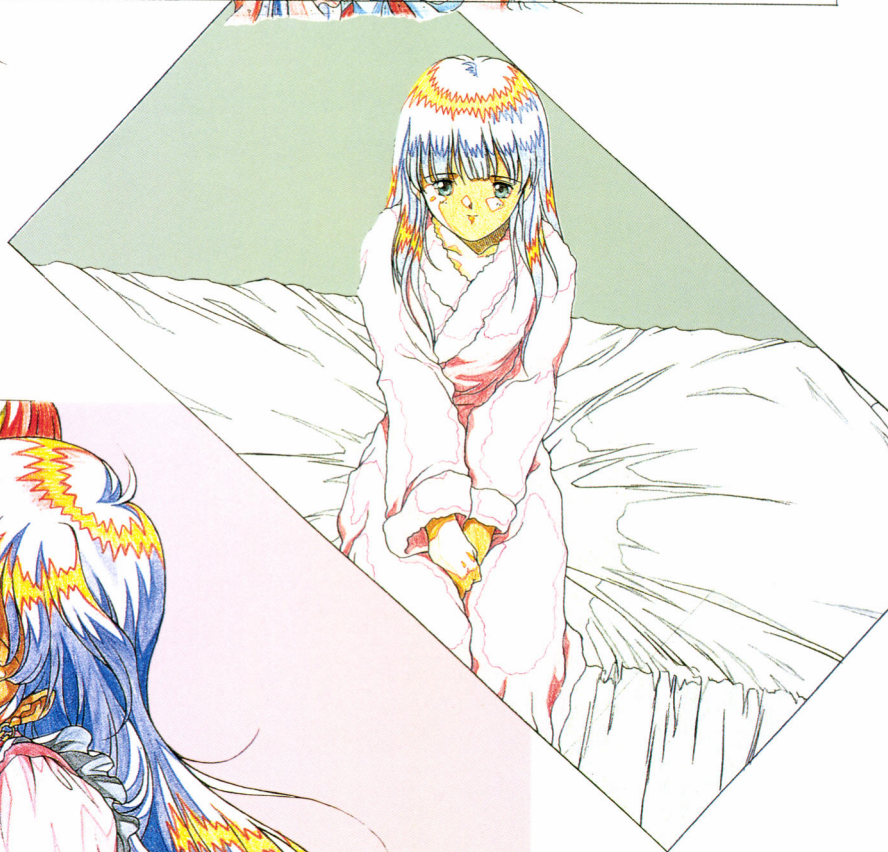
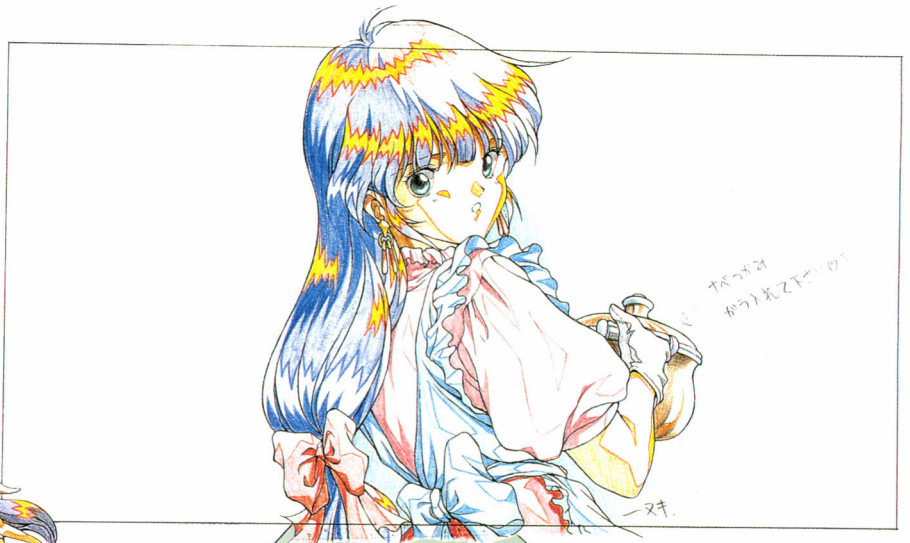
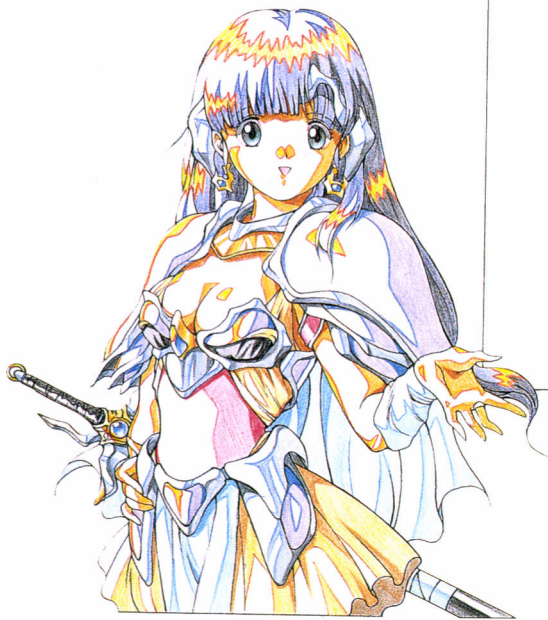
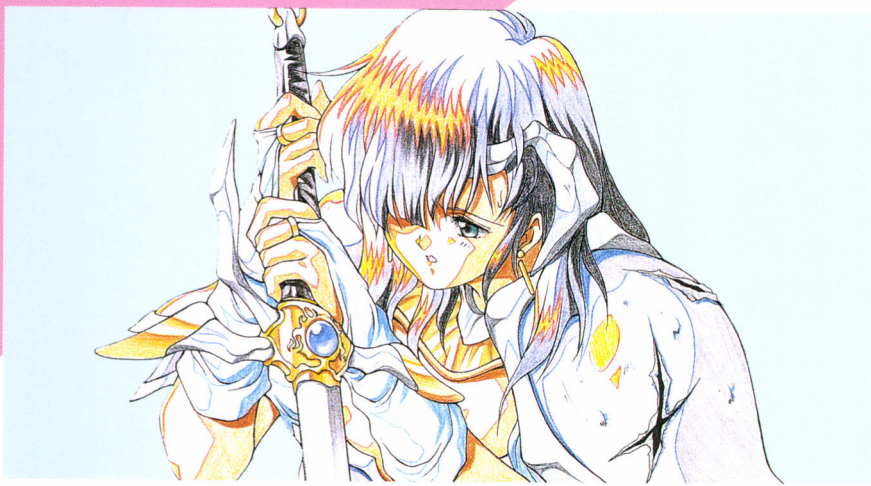
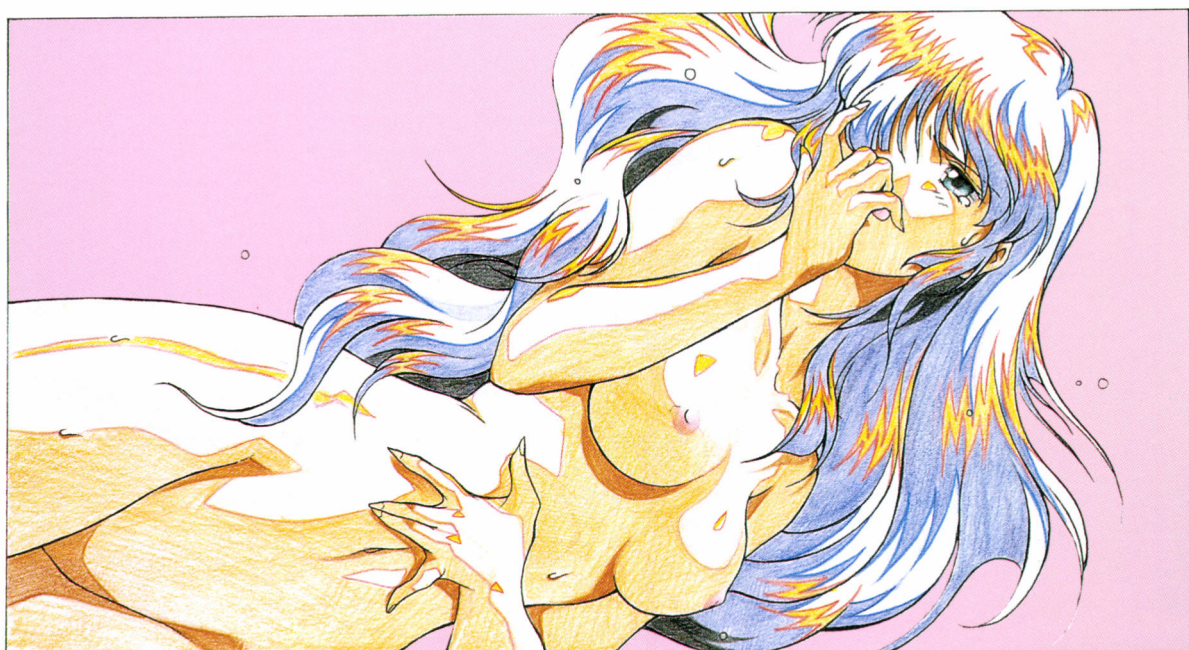
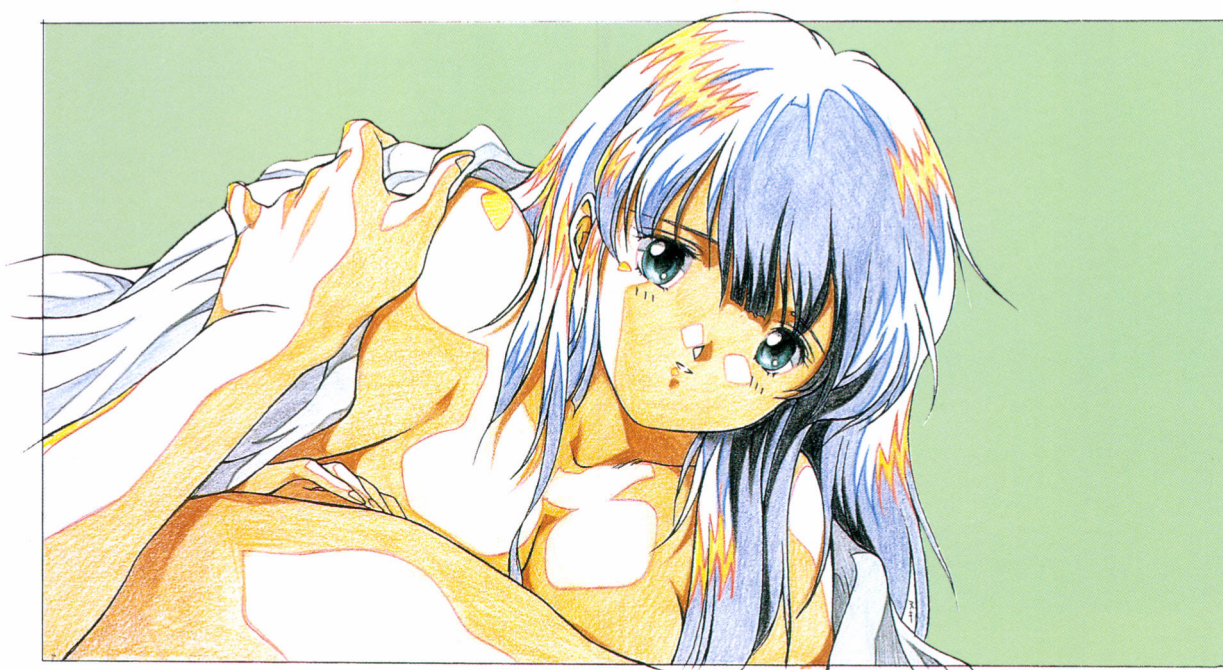
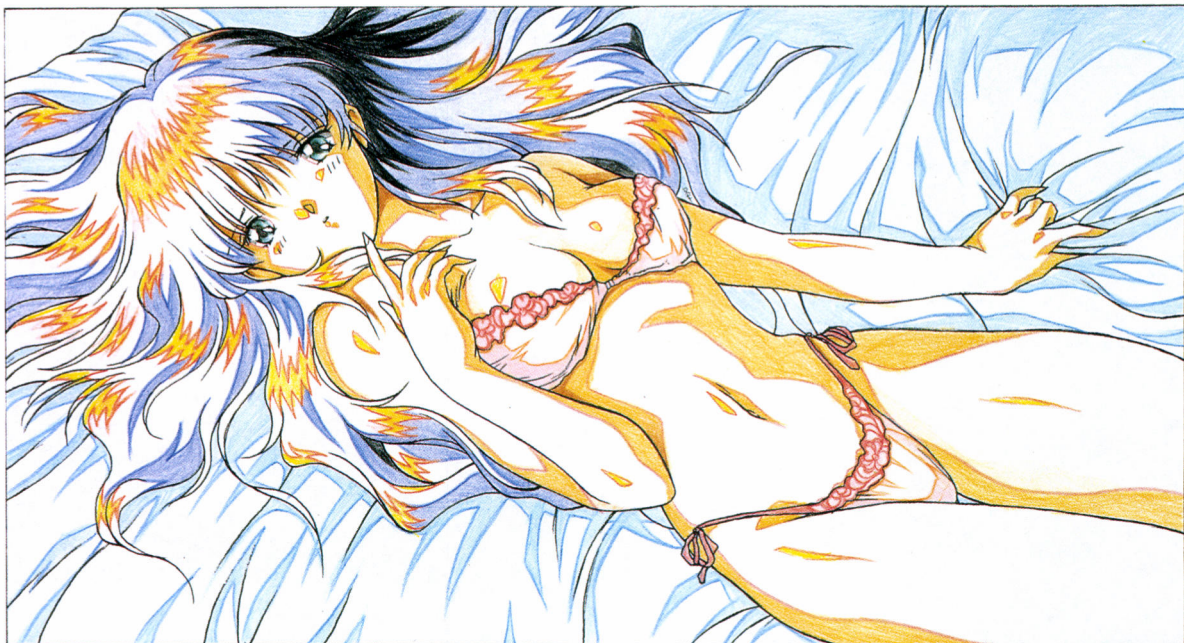
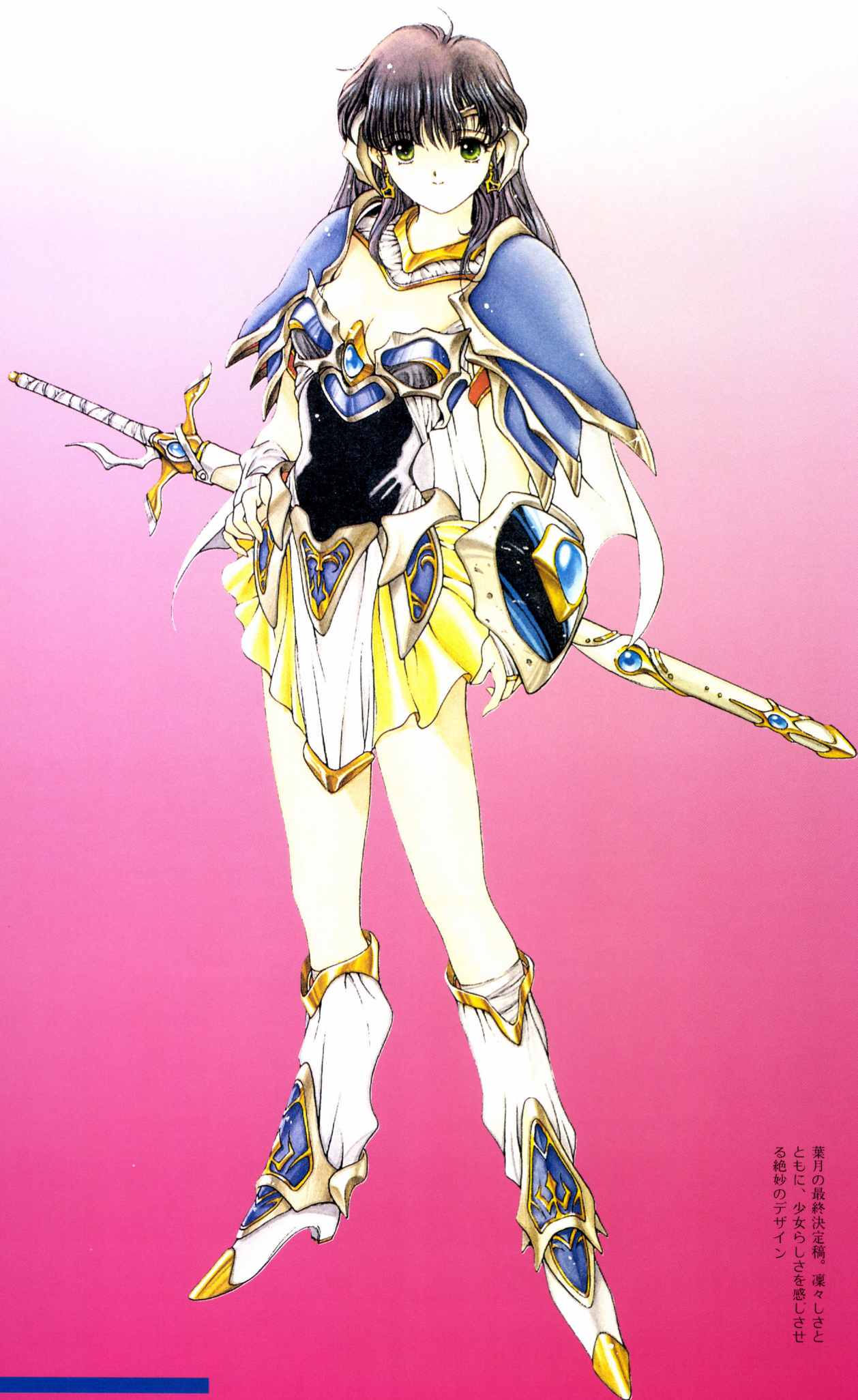
{C・主人公に襲われる葉月・1} CG283

↑あれ、CG284とパンツの位置が逆では？
284では右足だったけど…
いいの？

ツノの生えた葉月、ではなく葉月に化けたモンスター「まねまね」

◎ひたいかざりの宝石がついてないぞーあわわ
ニーサーの? CG284を参照。
背景・後半のちなので、まだです。

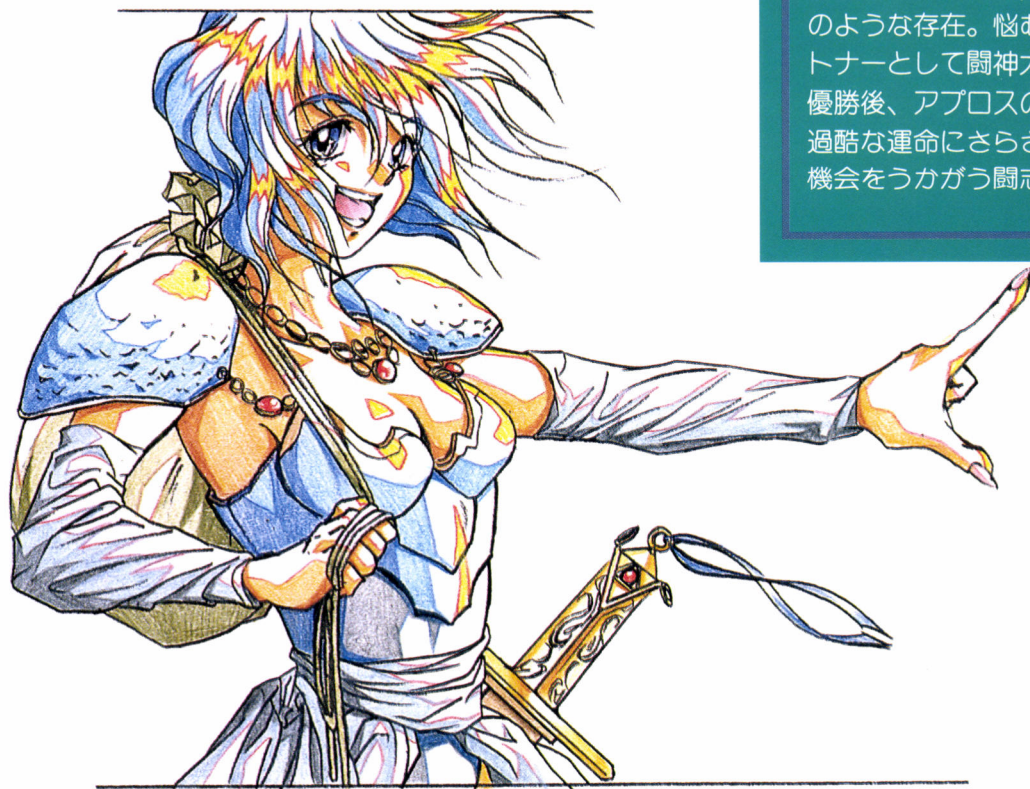
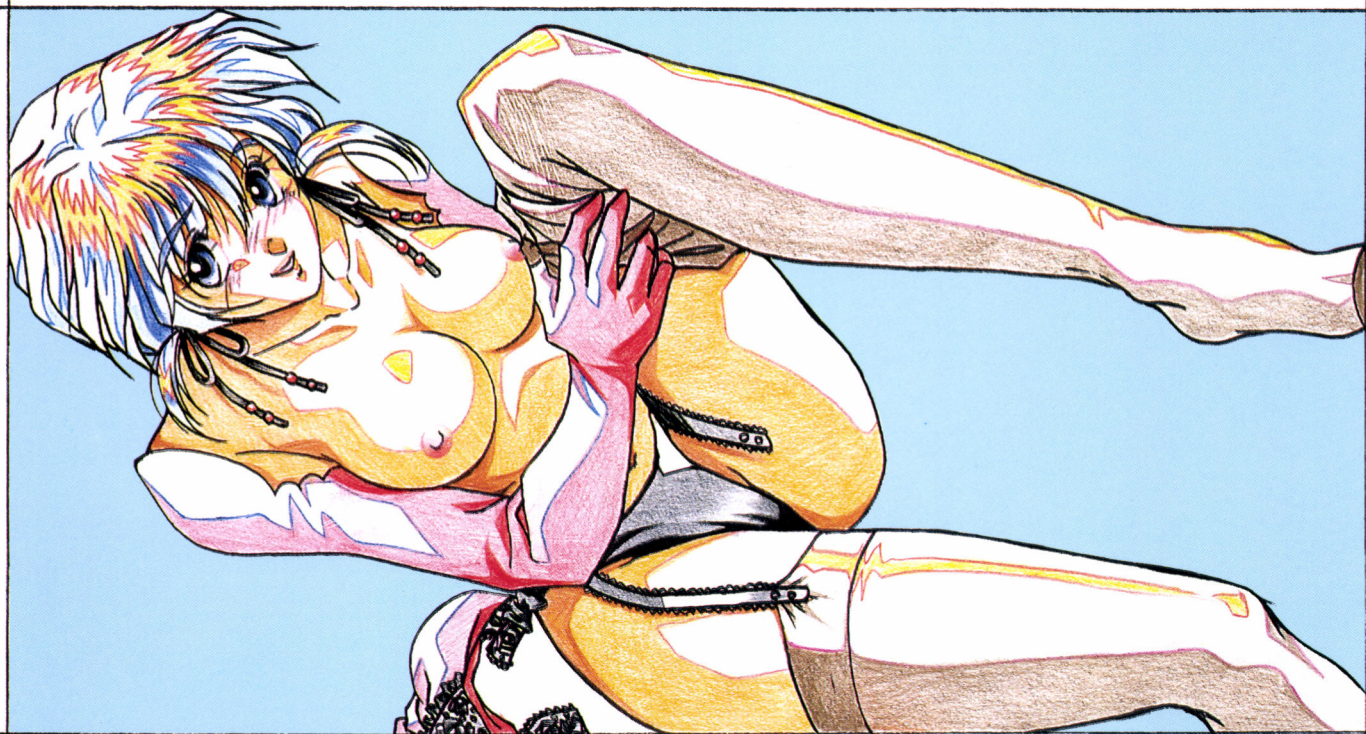
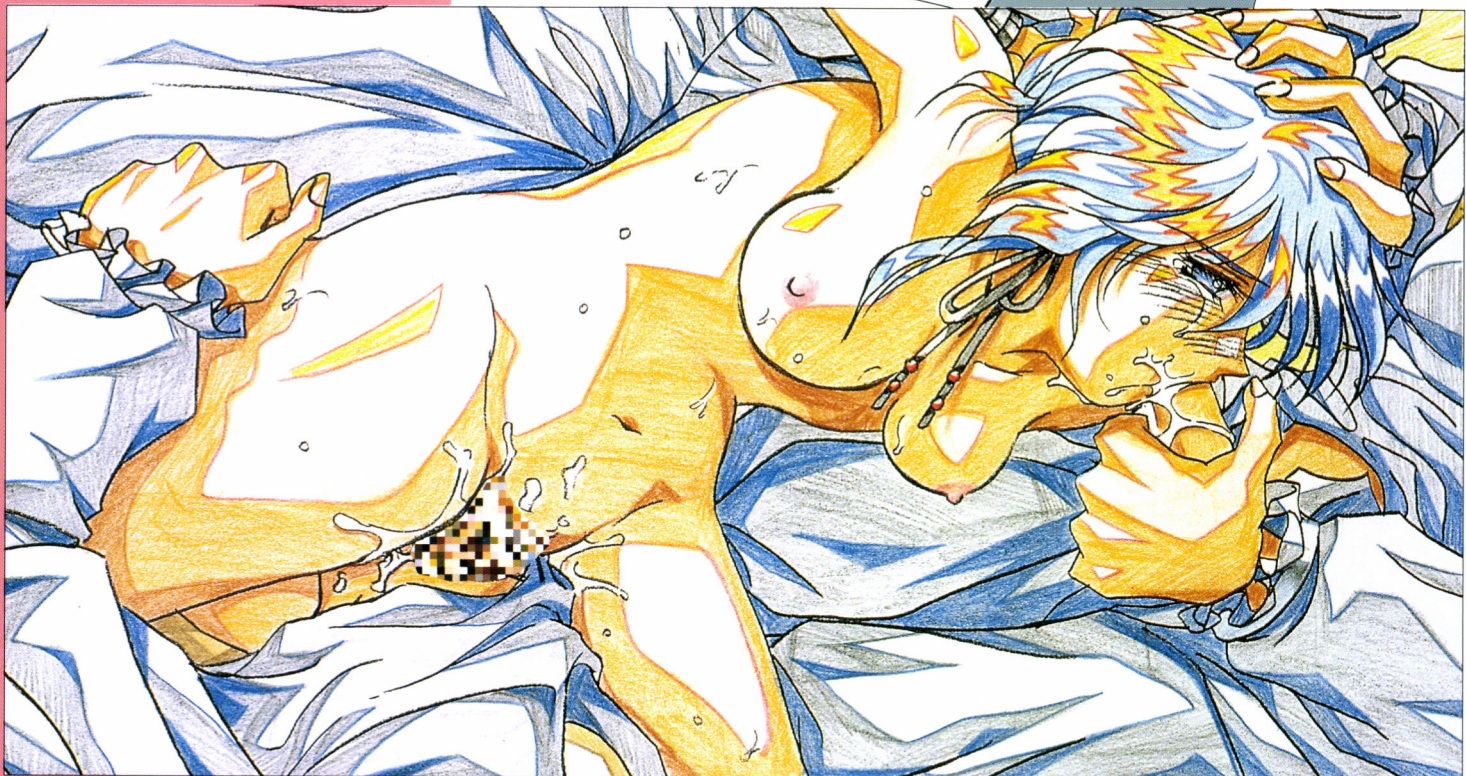
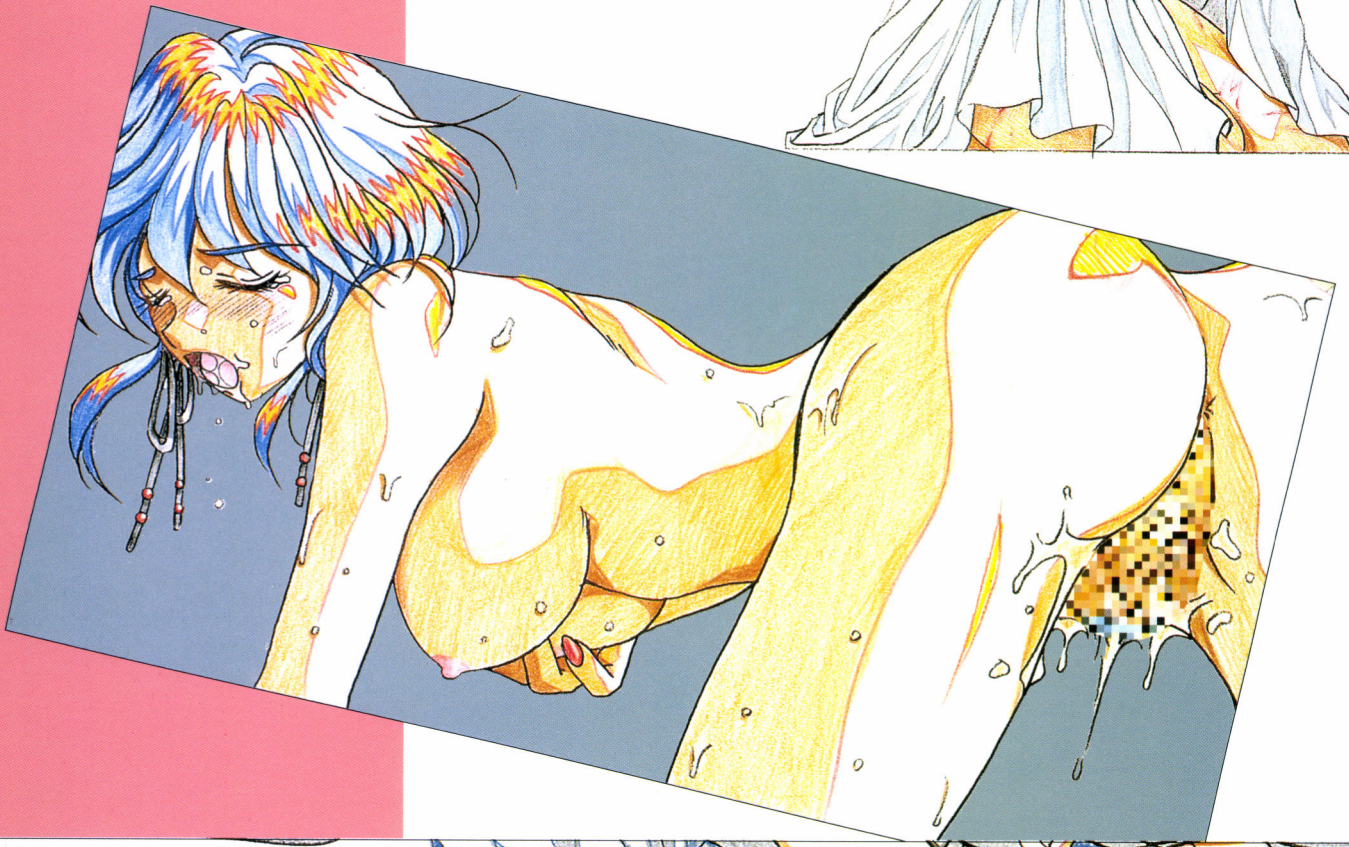
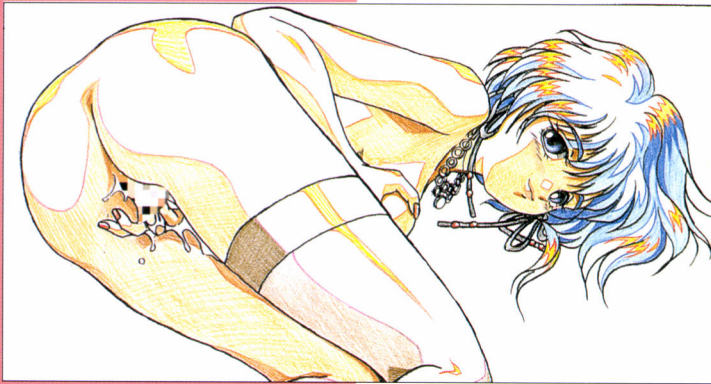
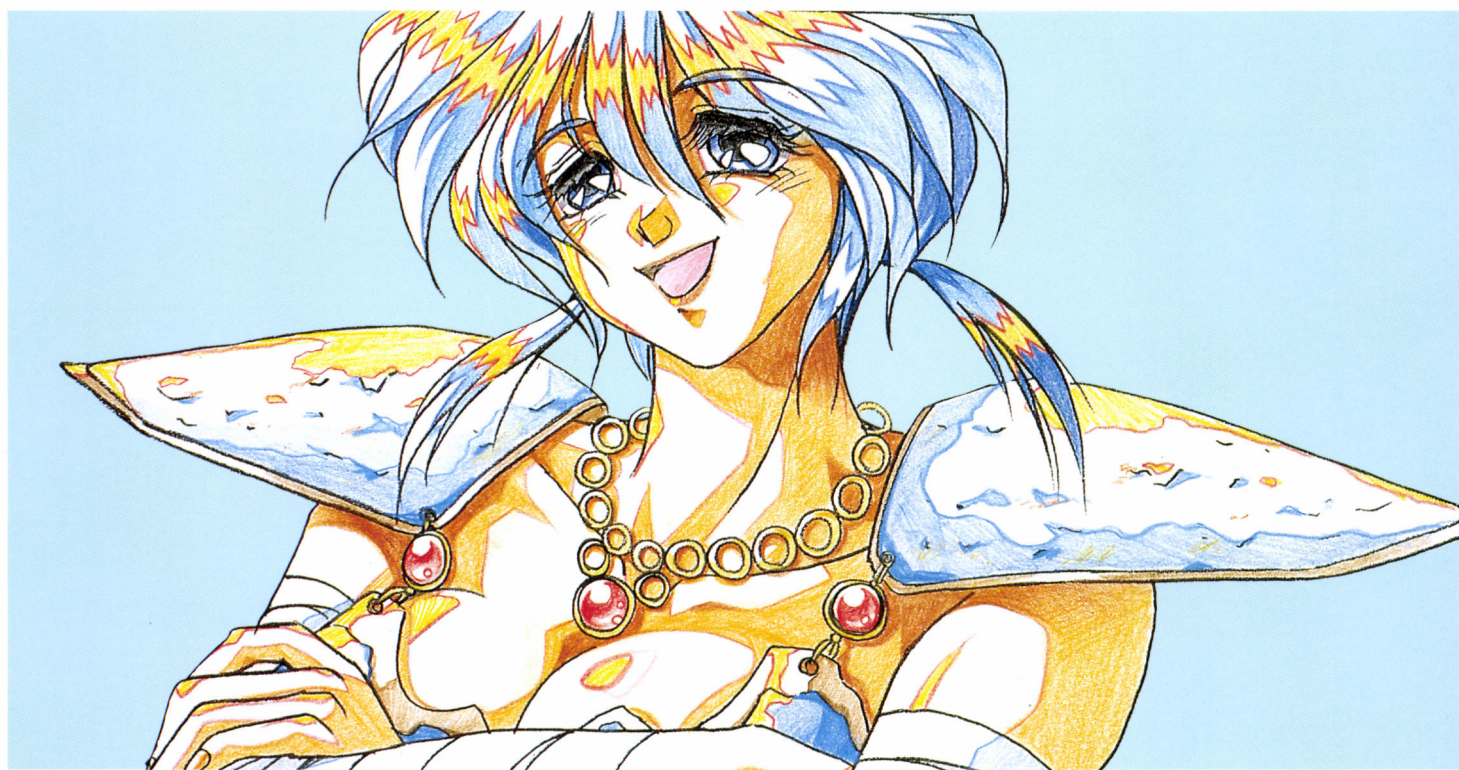
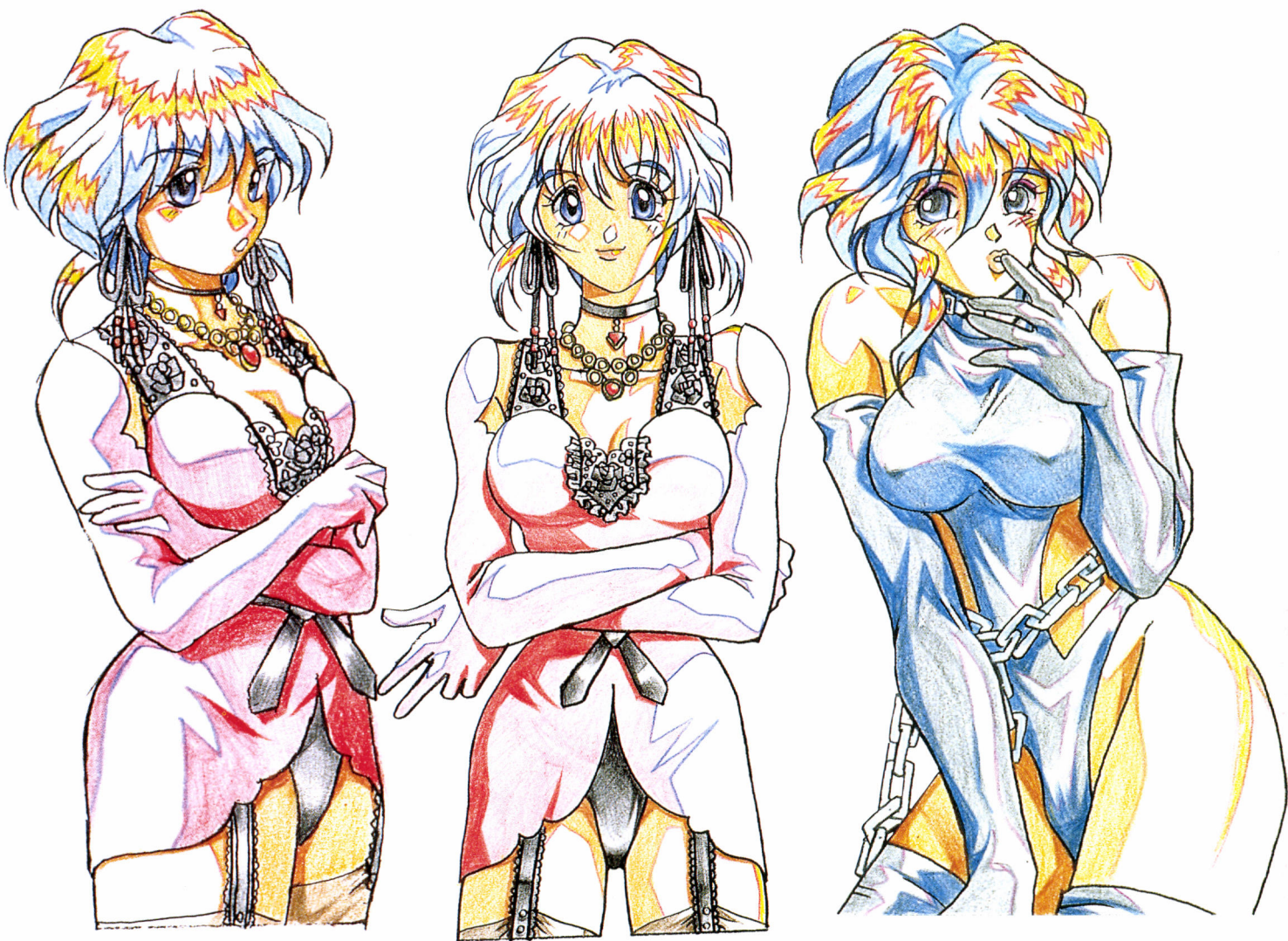
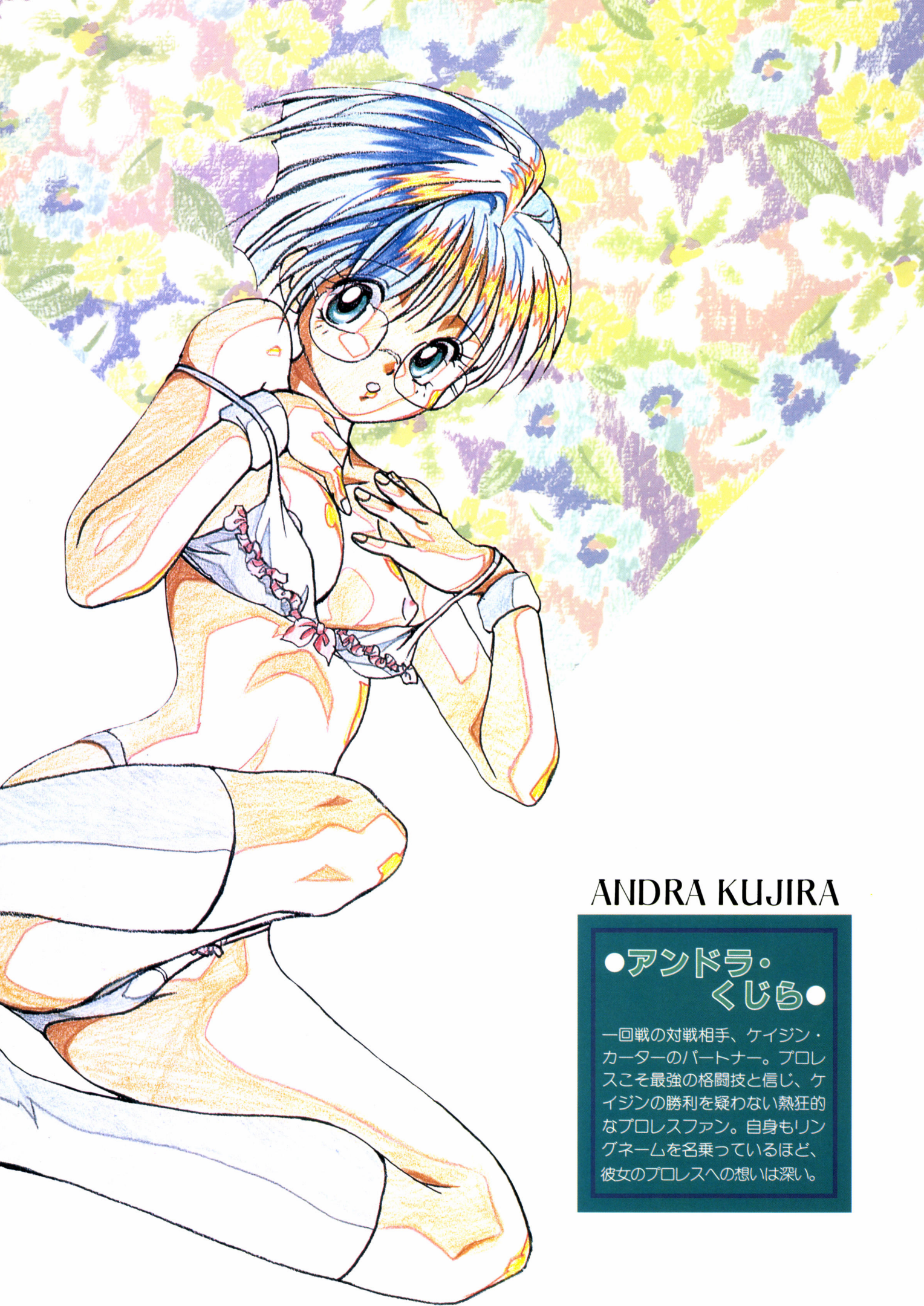
編注：ＣＧでは宝石が追加されている

下は闘神都市IIの最後を飾るカット。物語のラストにふさわしい、晴れ晴れとした葉月の笑顔だ

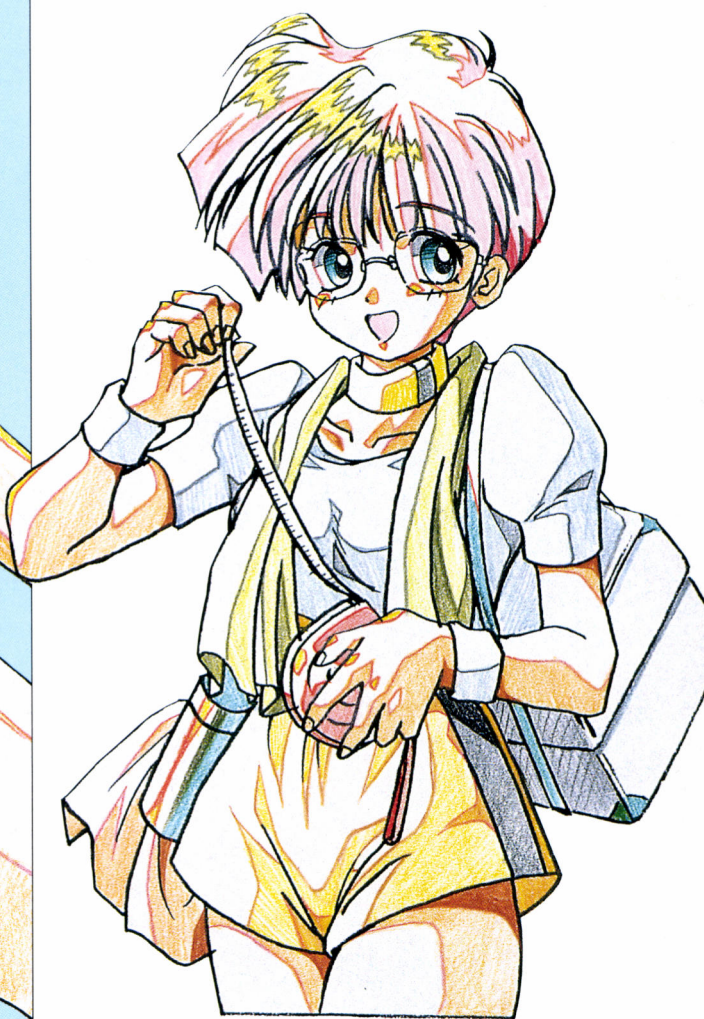
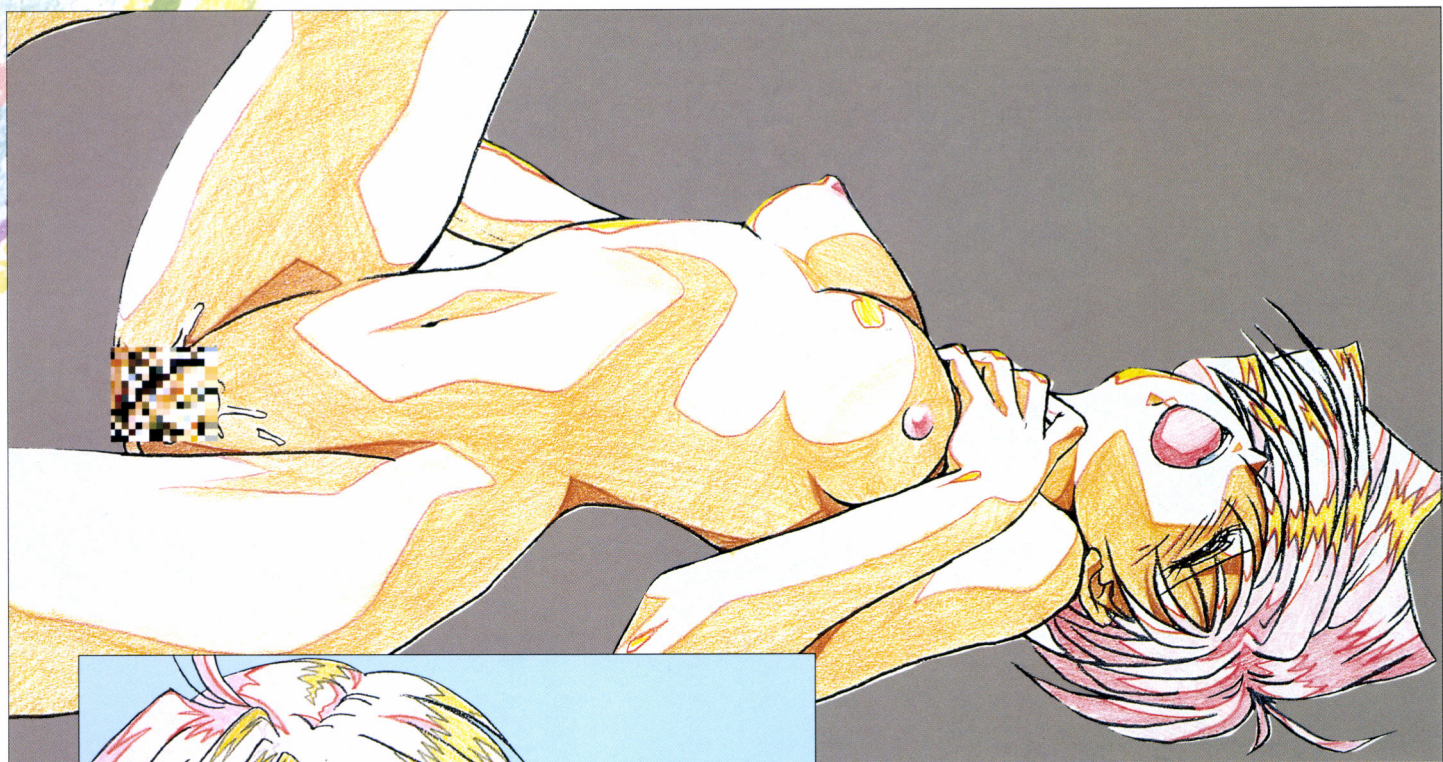
ナベつかみ
がうへ入れて下さいね
まちがえました♪
赤系です

葉月の最終決定稿。凜々しさとともに、少女らしさを感じさせる絶妙のデザイン

SERENA

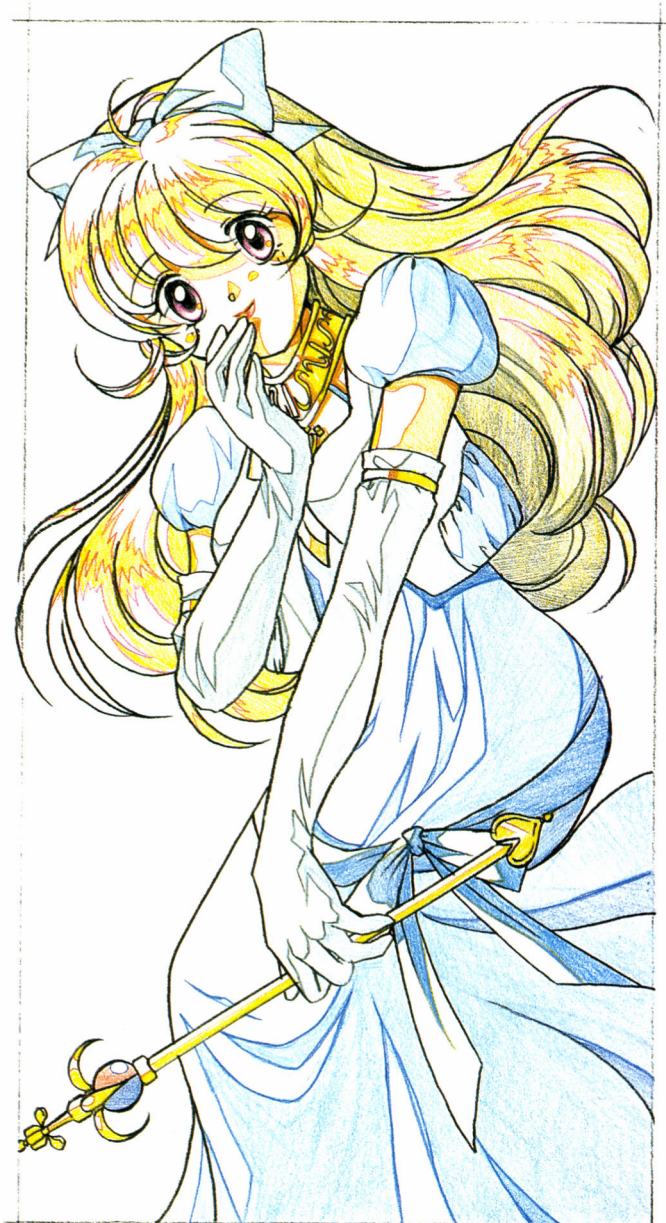
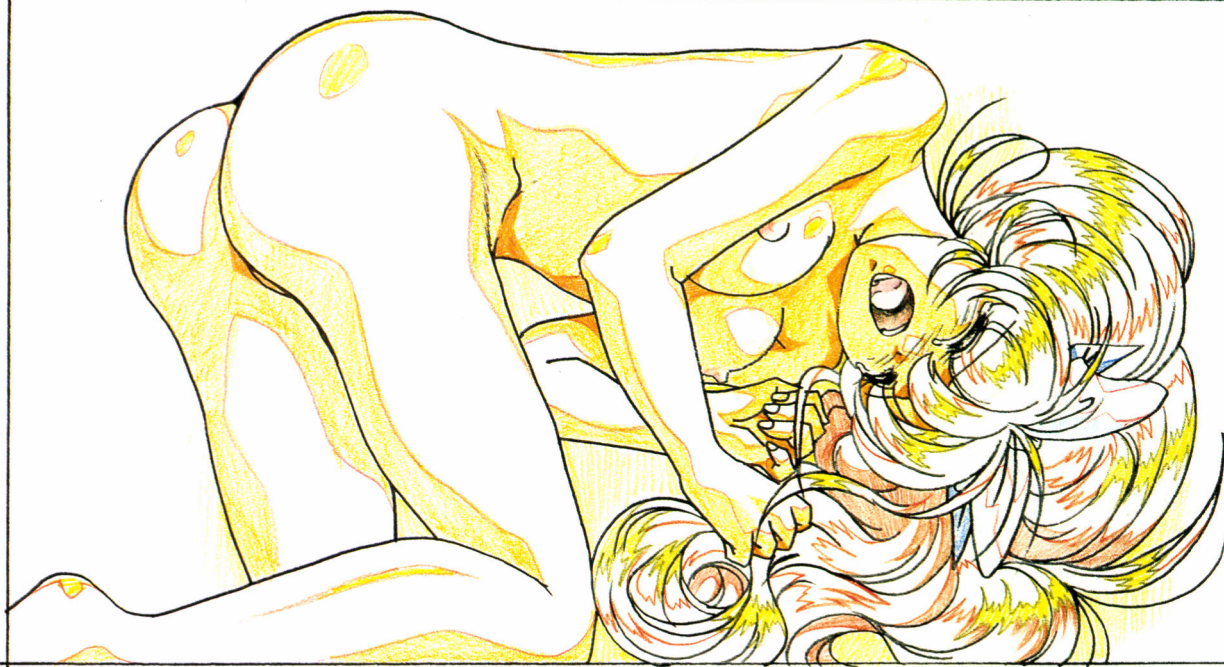
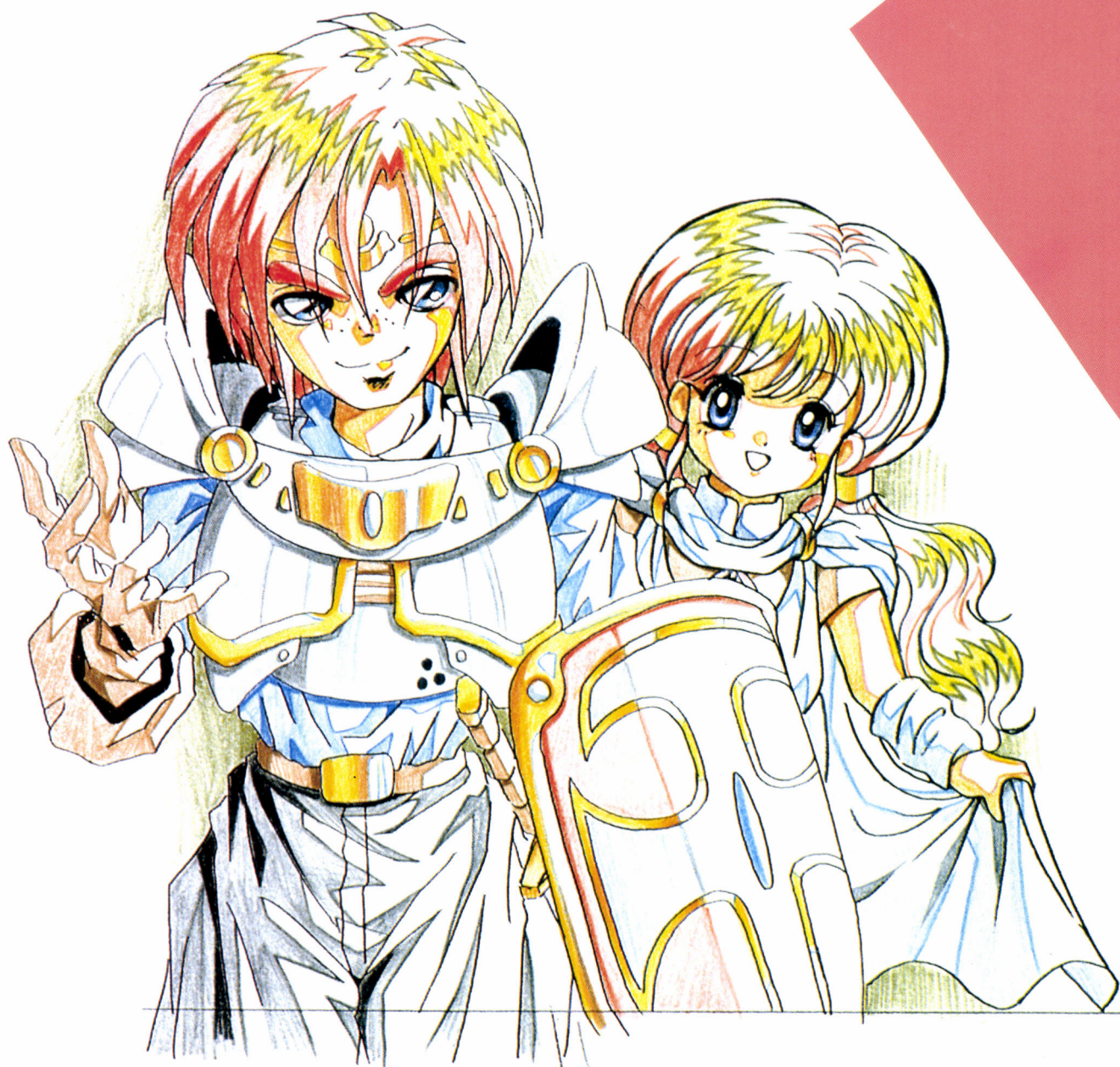
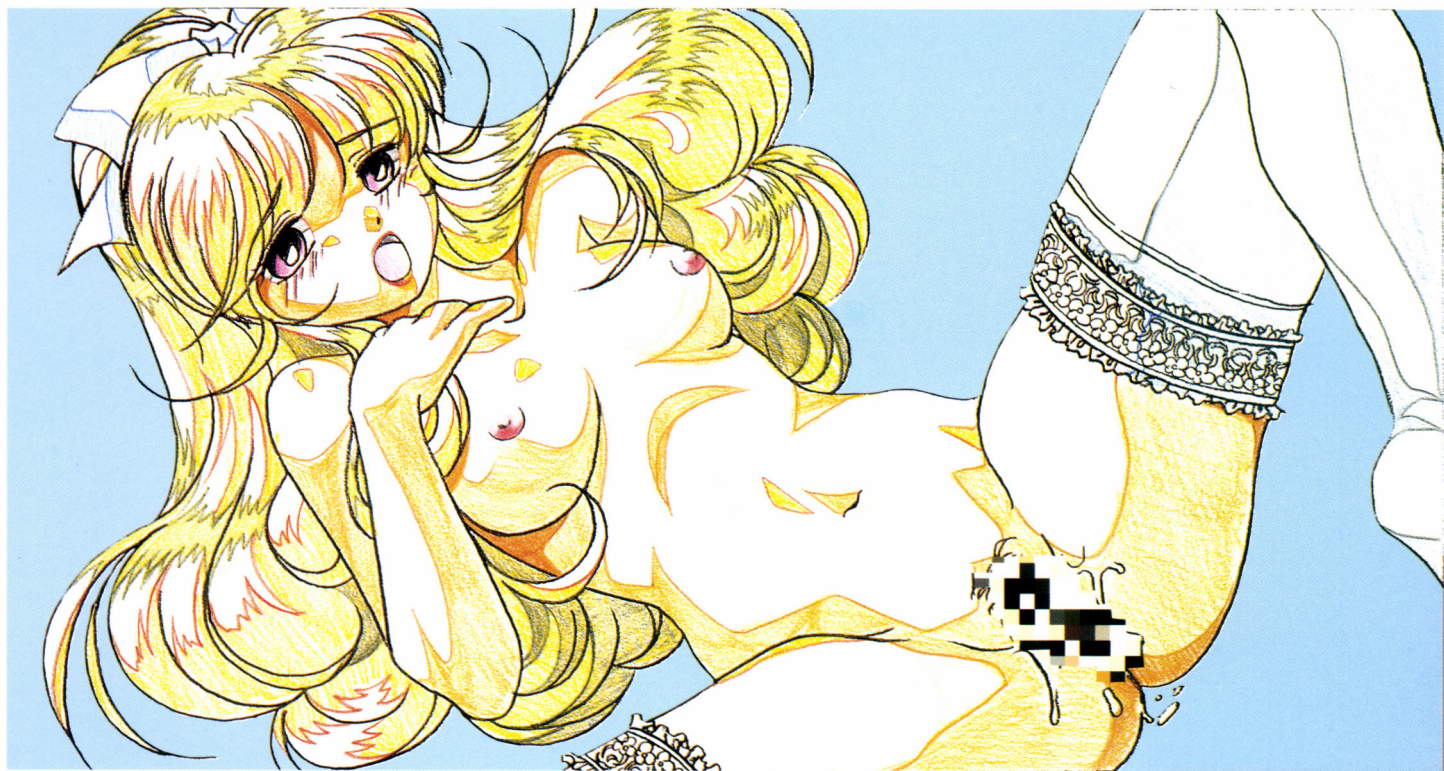
・セレーナ・

幼いころシードの父に拾われ、共に育った姉のような存在。悩むシードをはげまし、パートナーとして闘神大会に出場する。シードの優勝後、アプロスの罠にはまり人質となって過酷な運命にさらされるが、くじけず逆襲の機会をうかがう闘志あふれる美女。

アプロスの手下に凌辱されるセレーナ。彼女を救うため、シードはやむなく鬼たちの棲む迷宮の底へ向かう

エピローグで葉月とシードをあたたかく見守るセレーナ

ANDRA KUJIRA

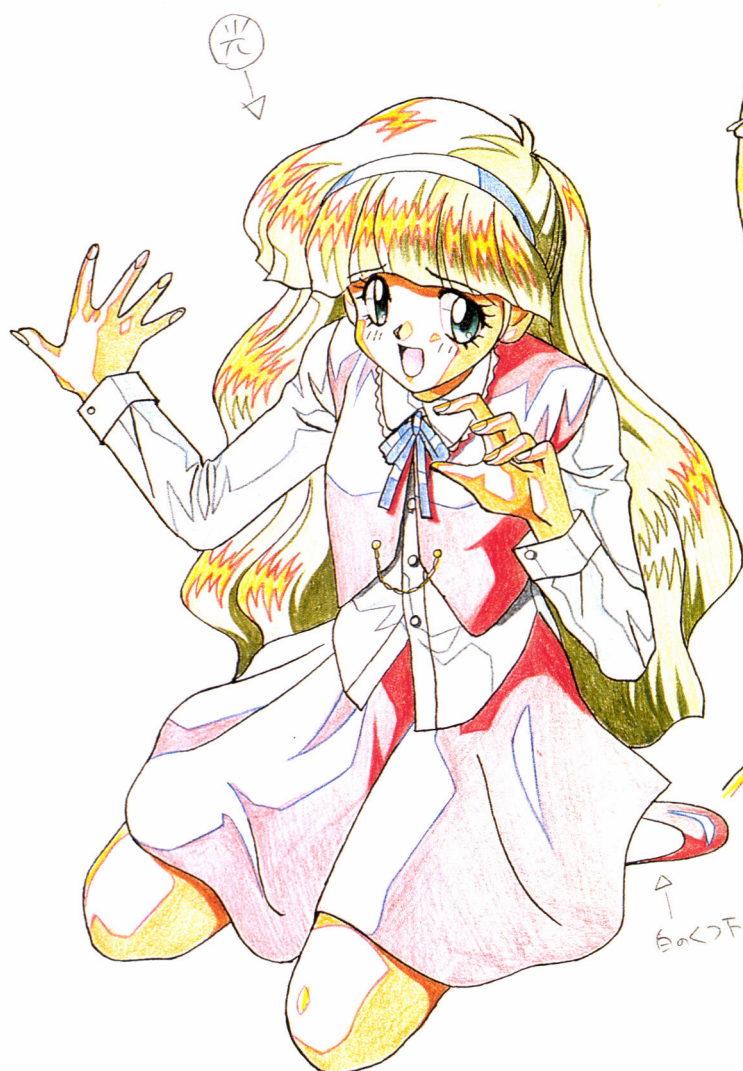
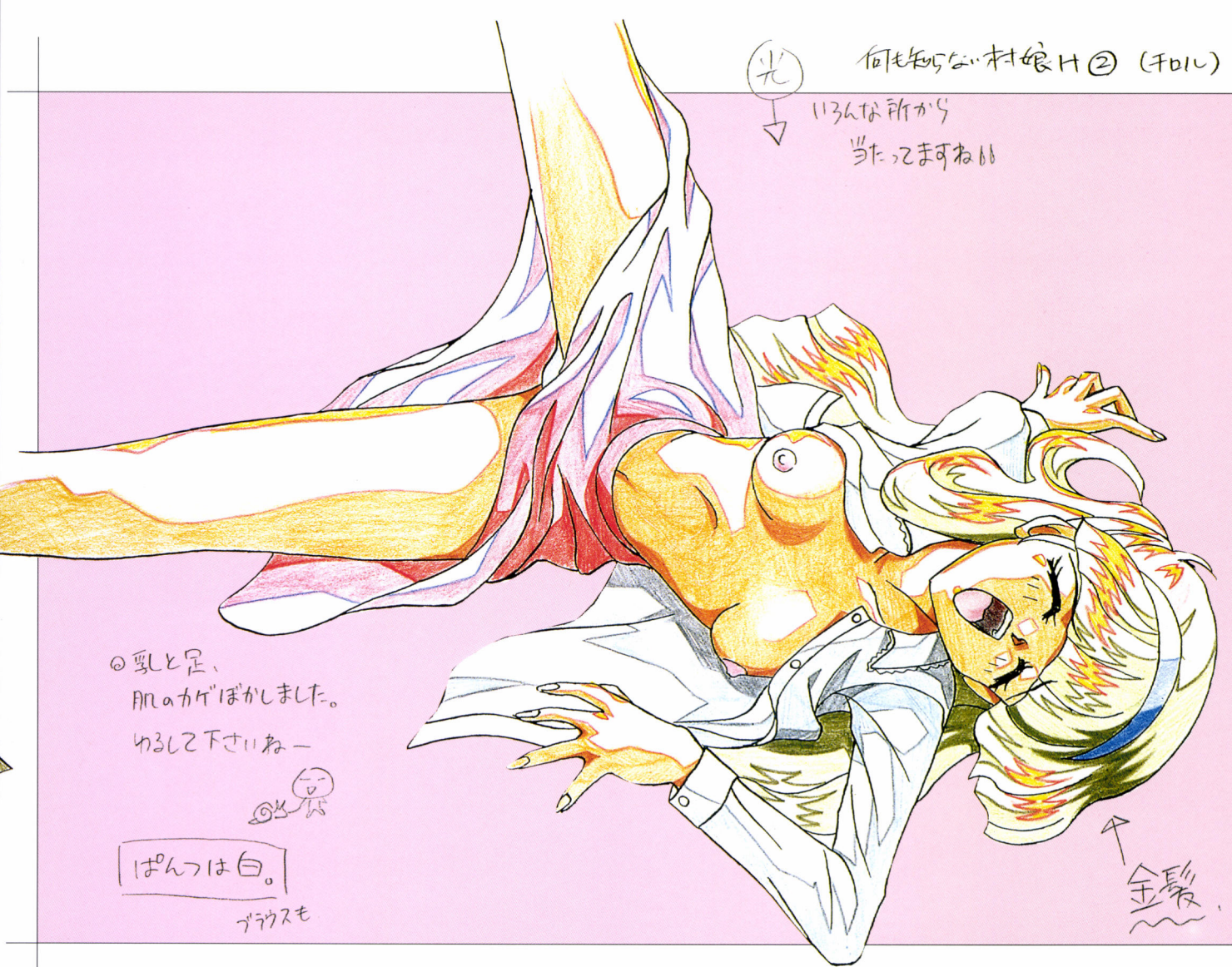
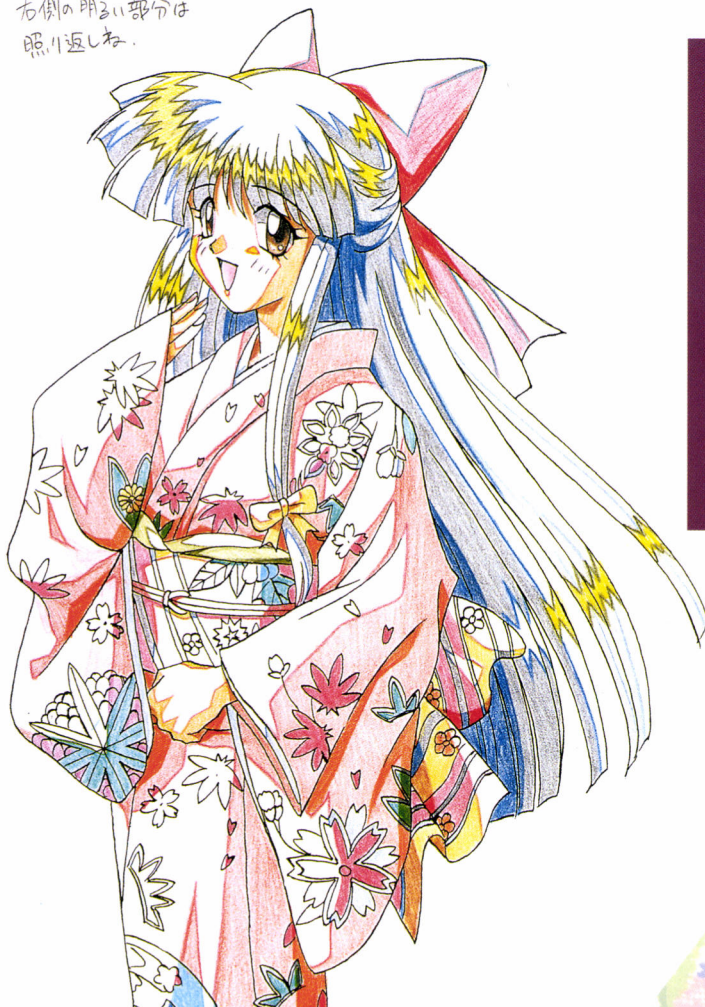
●アンドラ・くじら●

一回戦の対戦相手、ケイジン・カーターのパートナー。プロレスこそ最強の格闘技と信じ、ケイジンの勝利を疑わない熱狂的なプロレスファン。自身もリングネームを名乗っているほど、彼女のプロレスへの想いは深い。

CRELIA

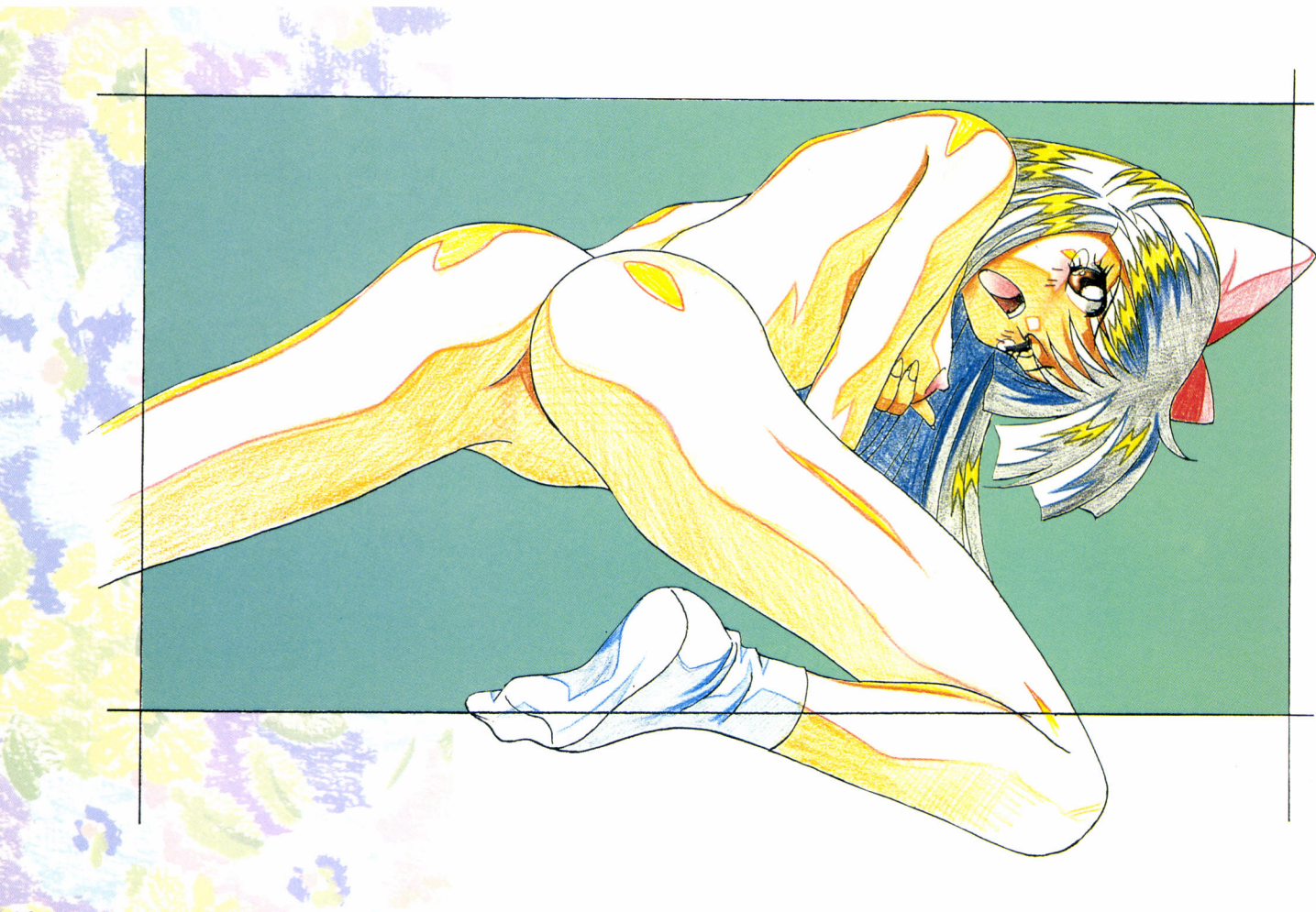
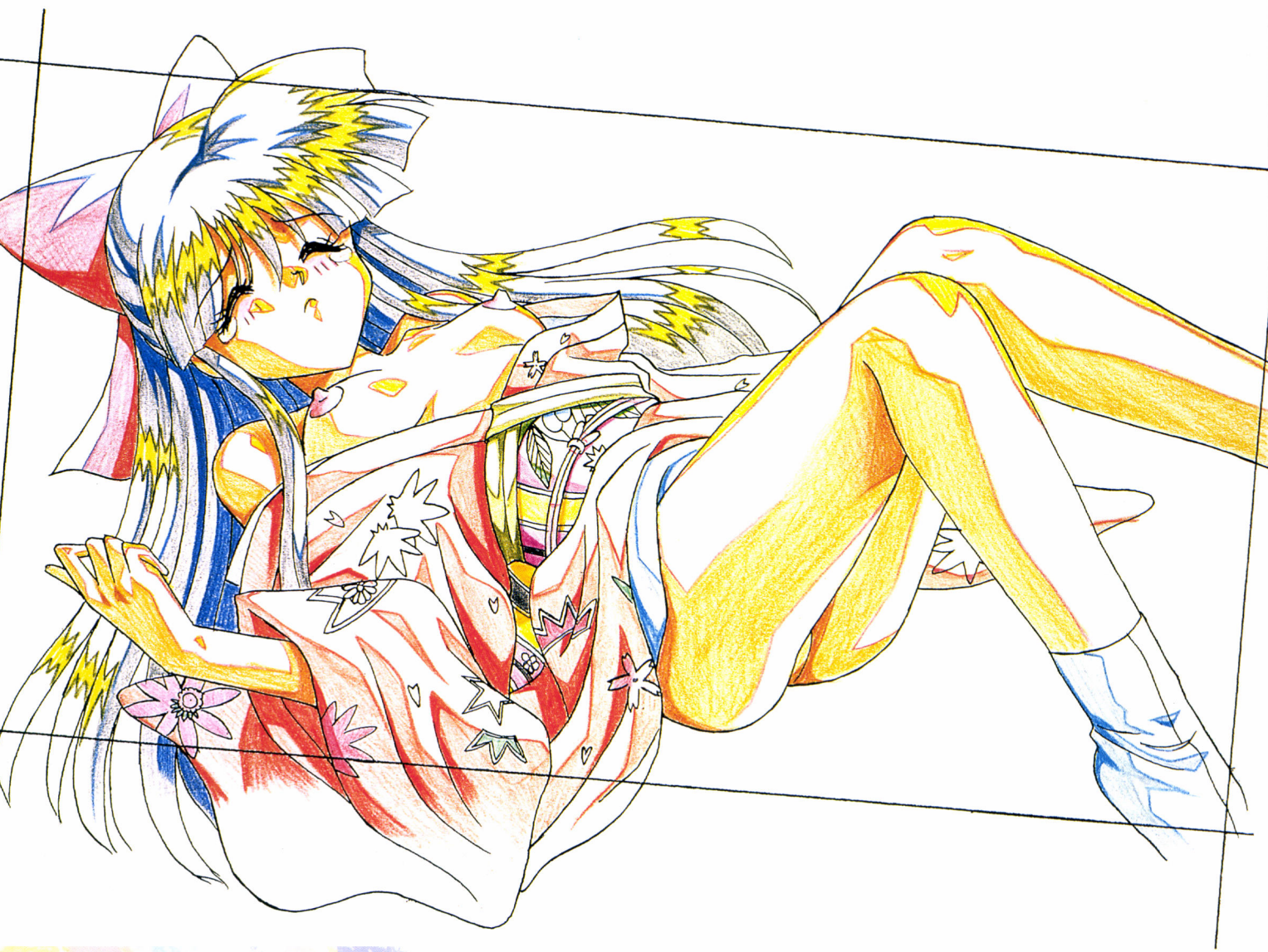
●クレリア●

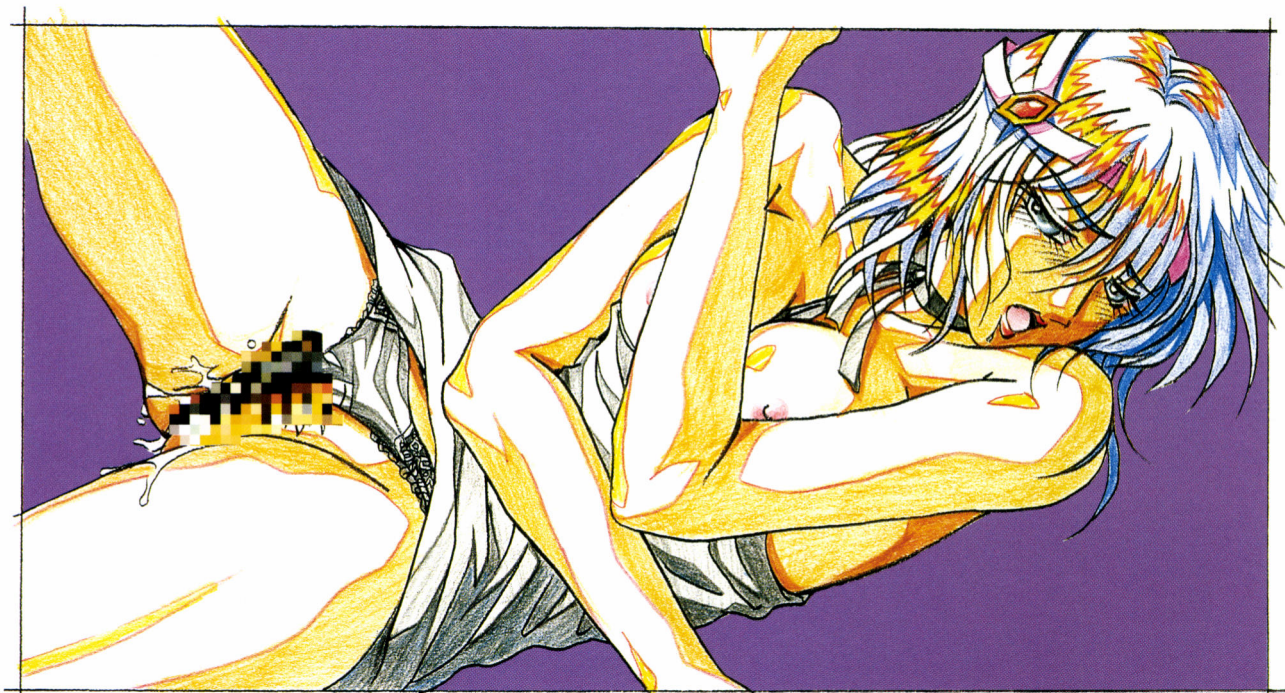
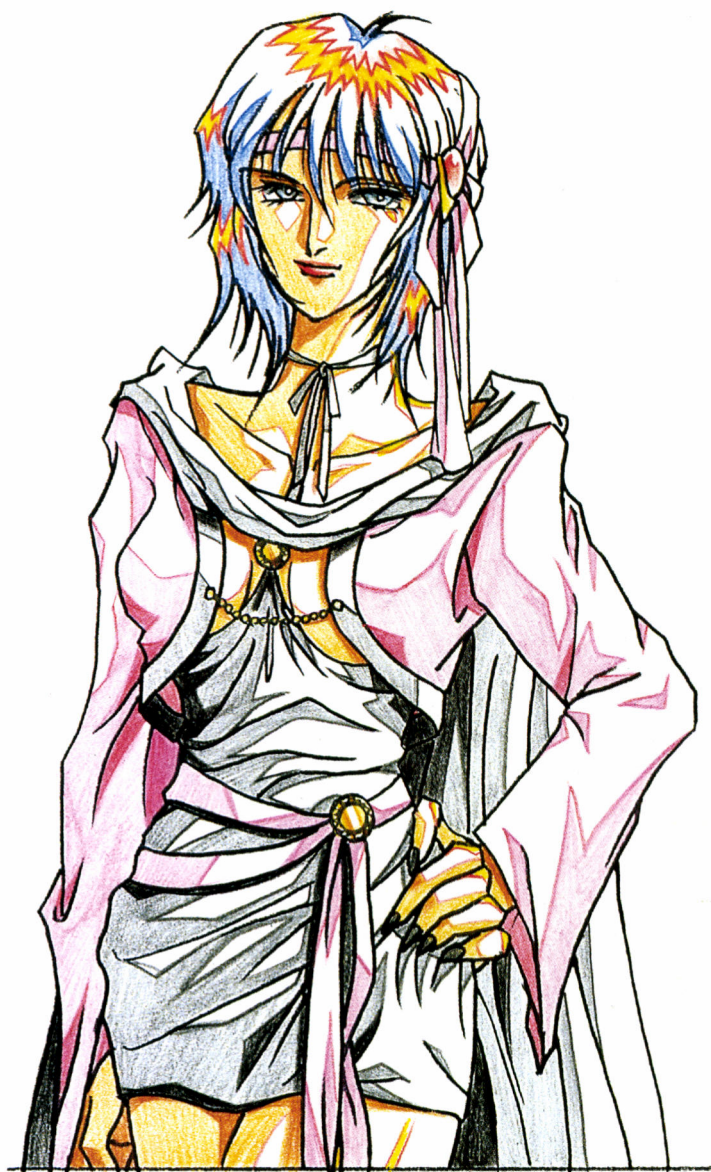
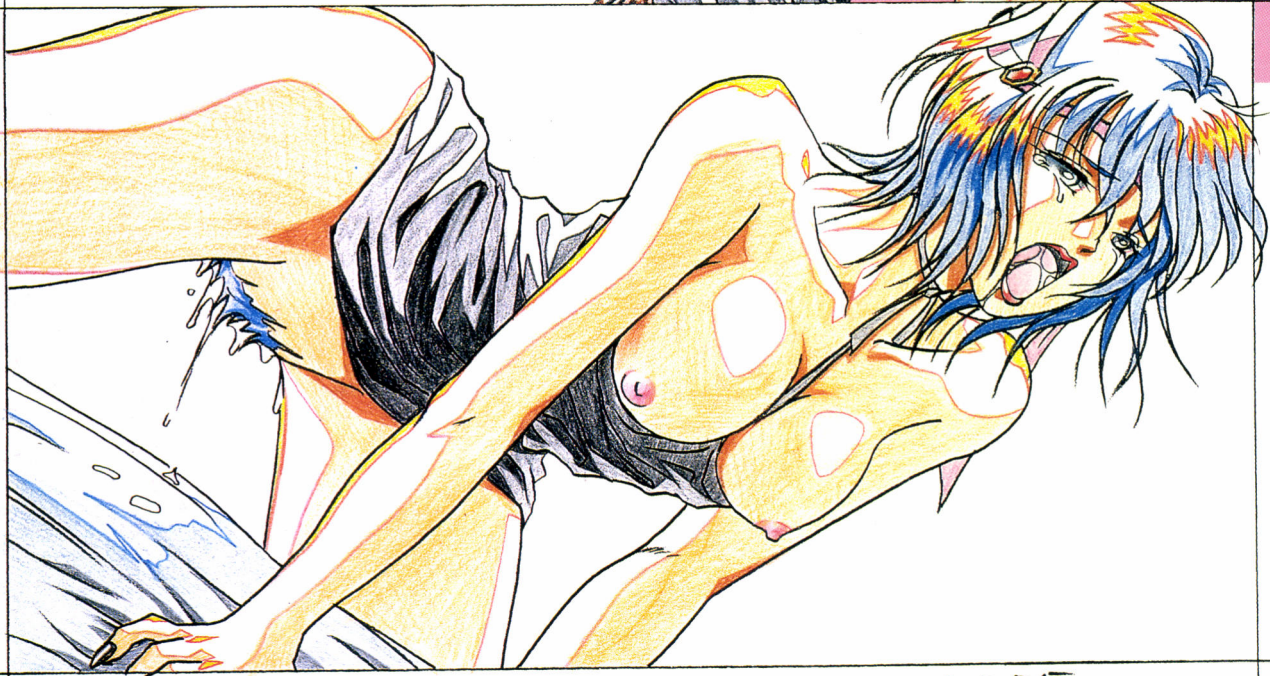
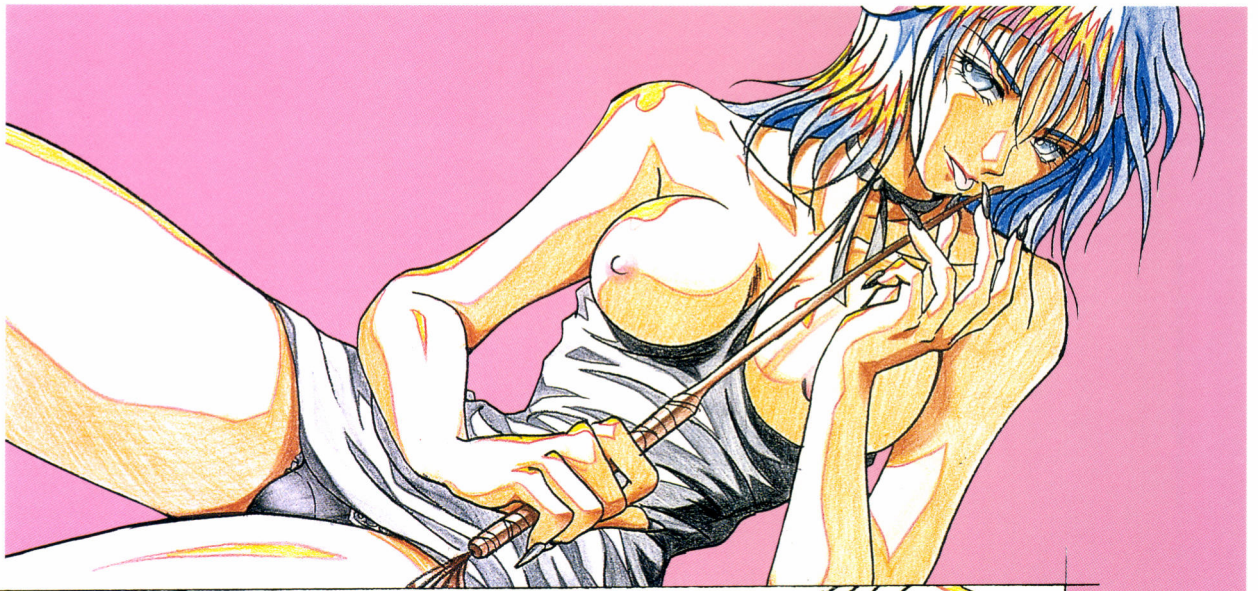
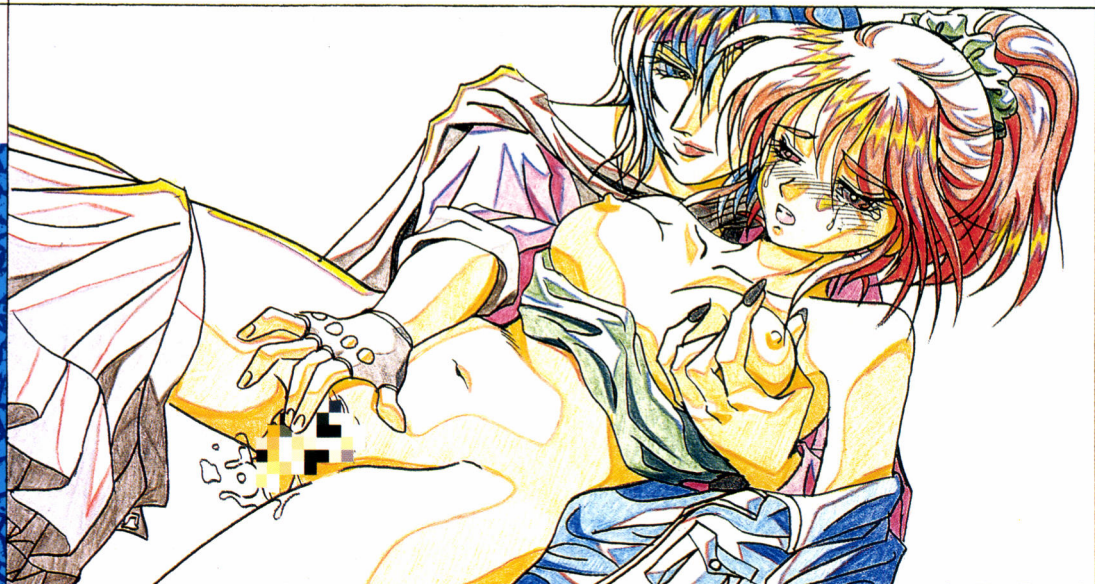
二回戦の相手、勇者ミリオ・パタネッタのパートナー。幼い子供なのでパートナーとなる資格はないのだが、魔法を使って変身し年齢をごまかして参加してしまうという恐れを知らない世間知らずな小娘。

TYROLL

・チロル・

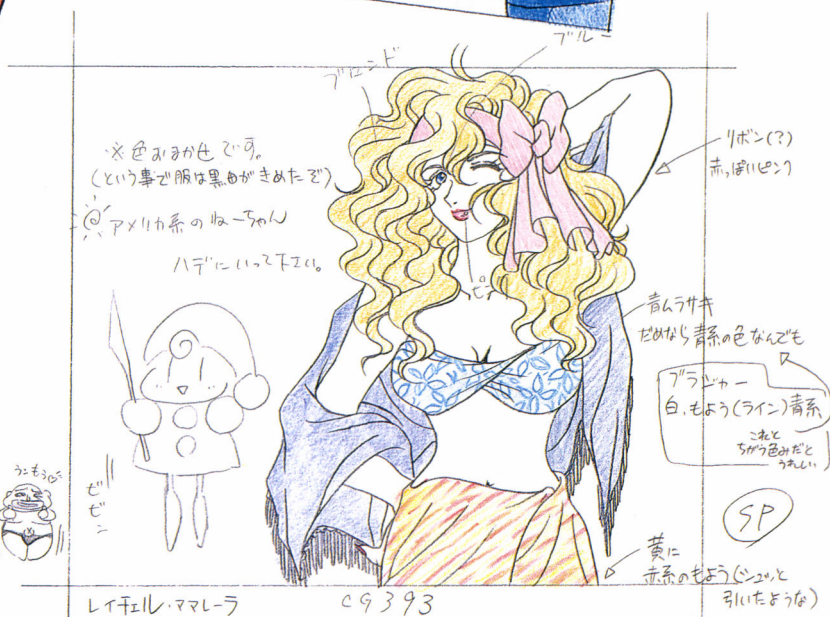
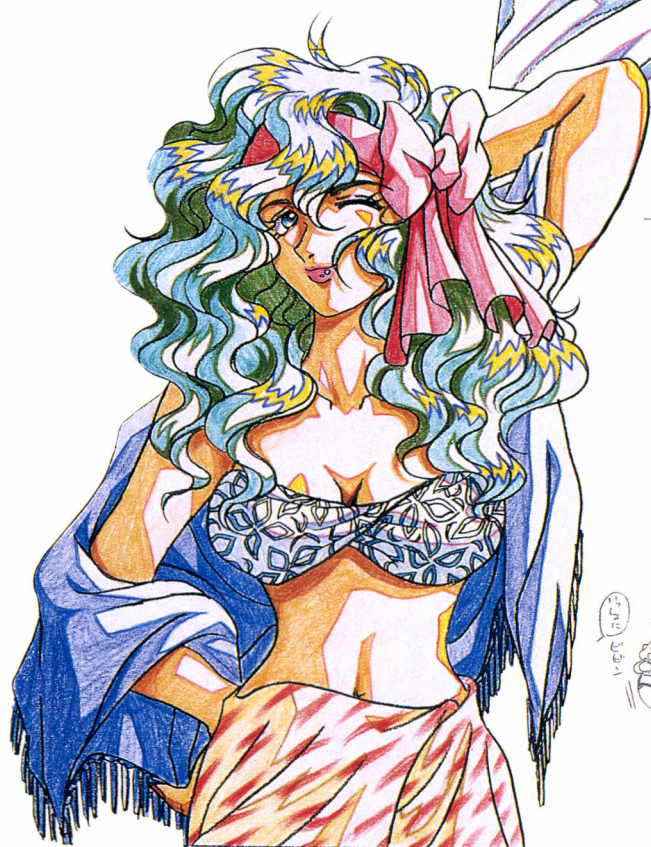
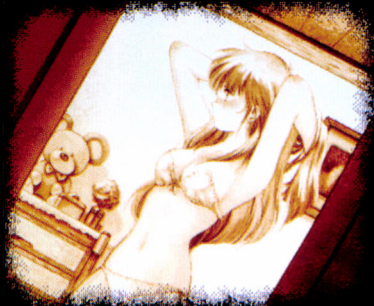
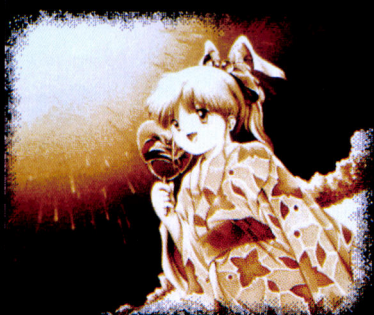
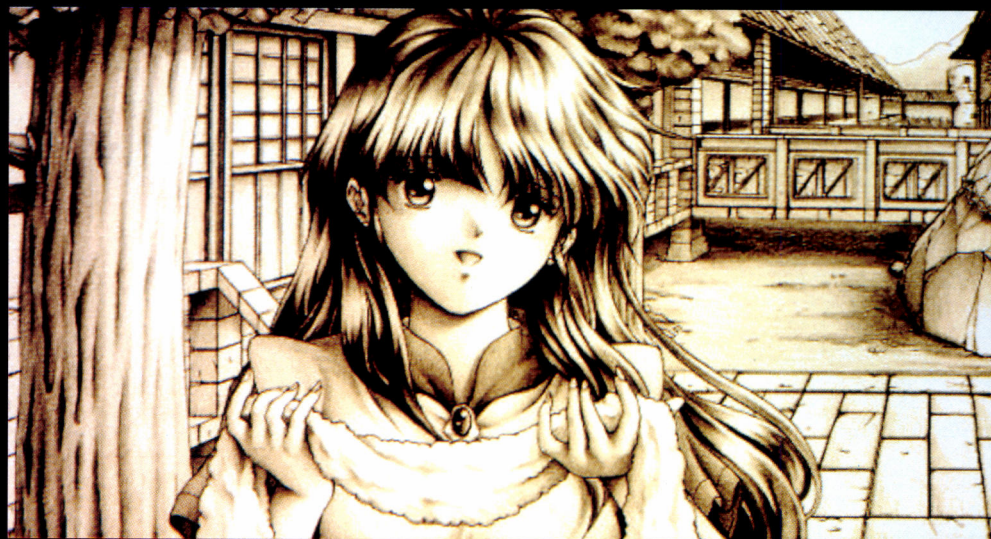
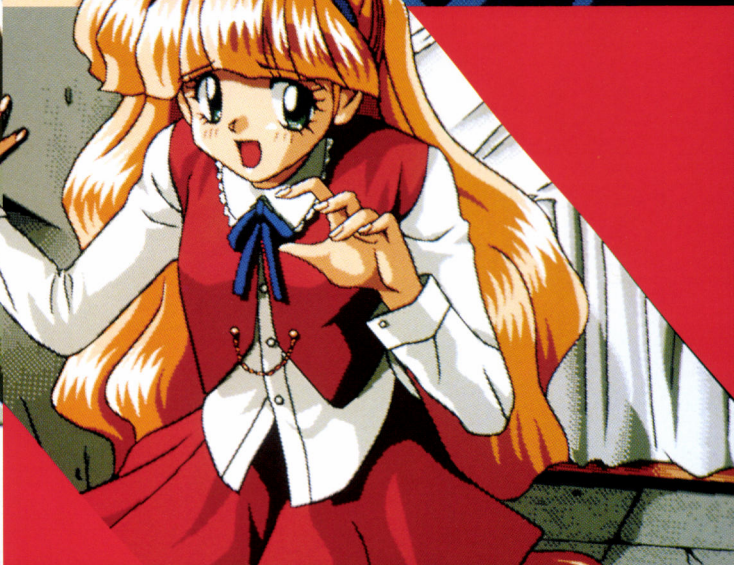
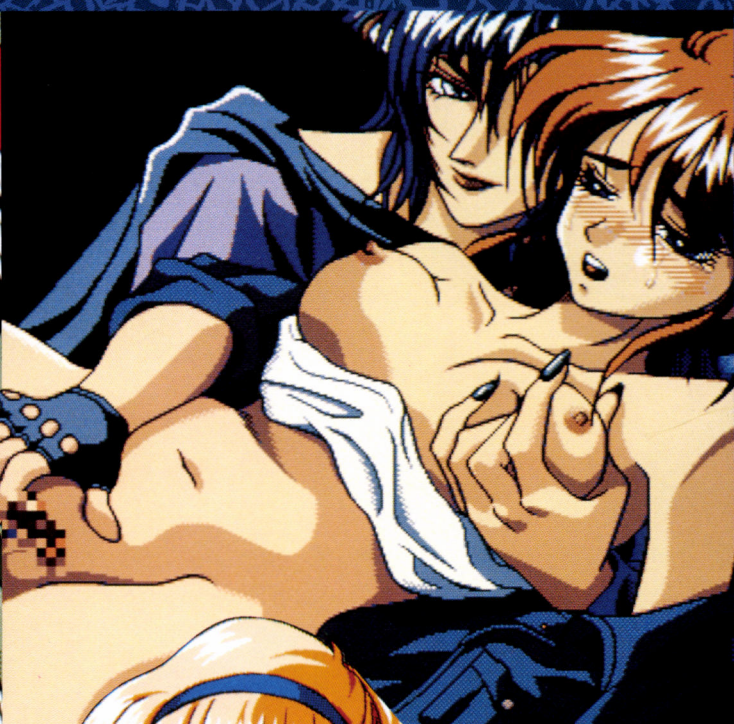
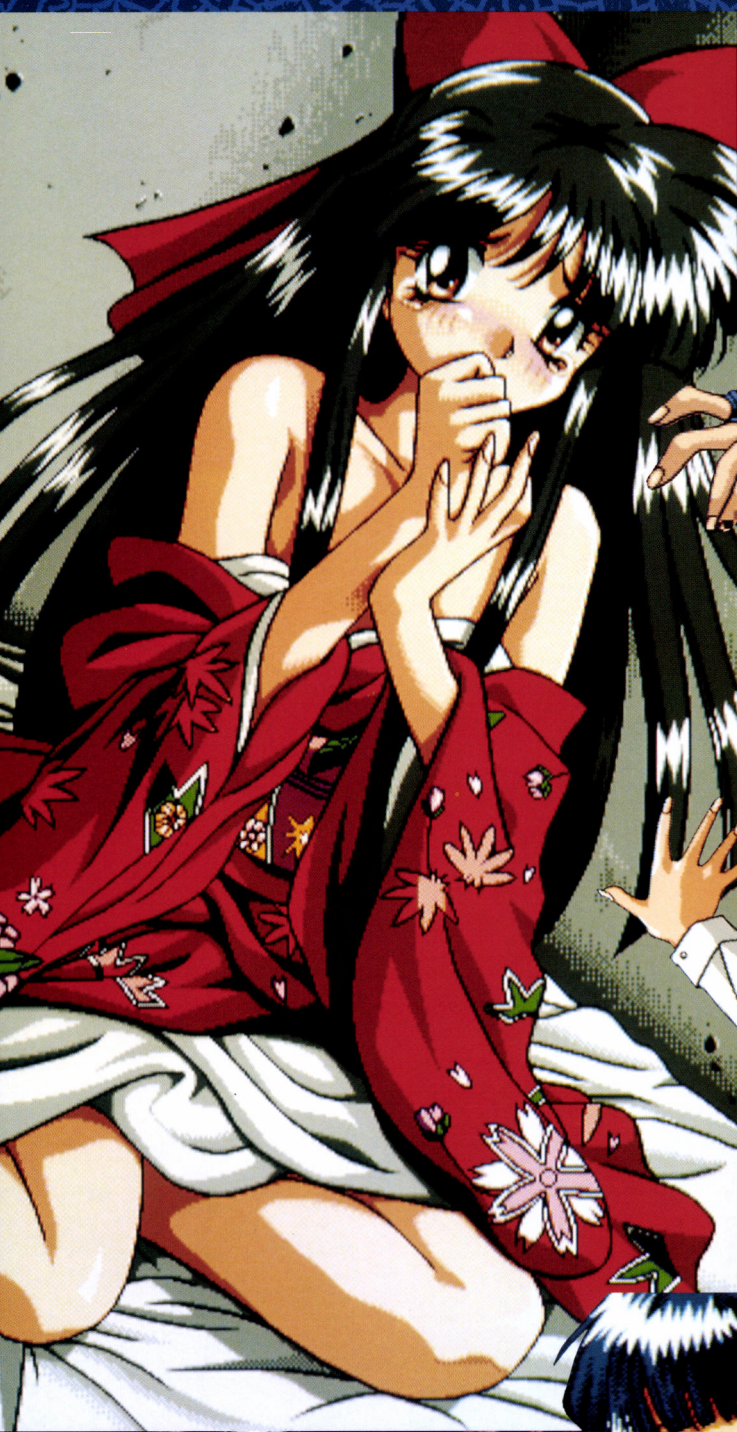
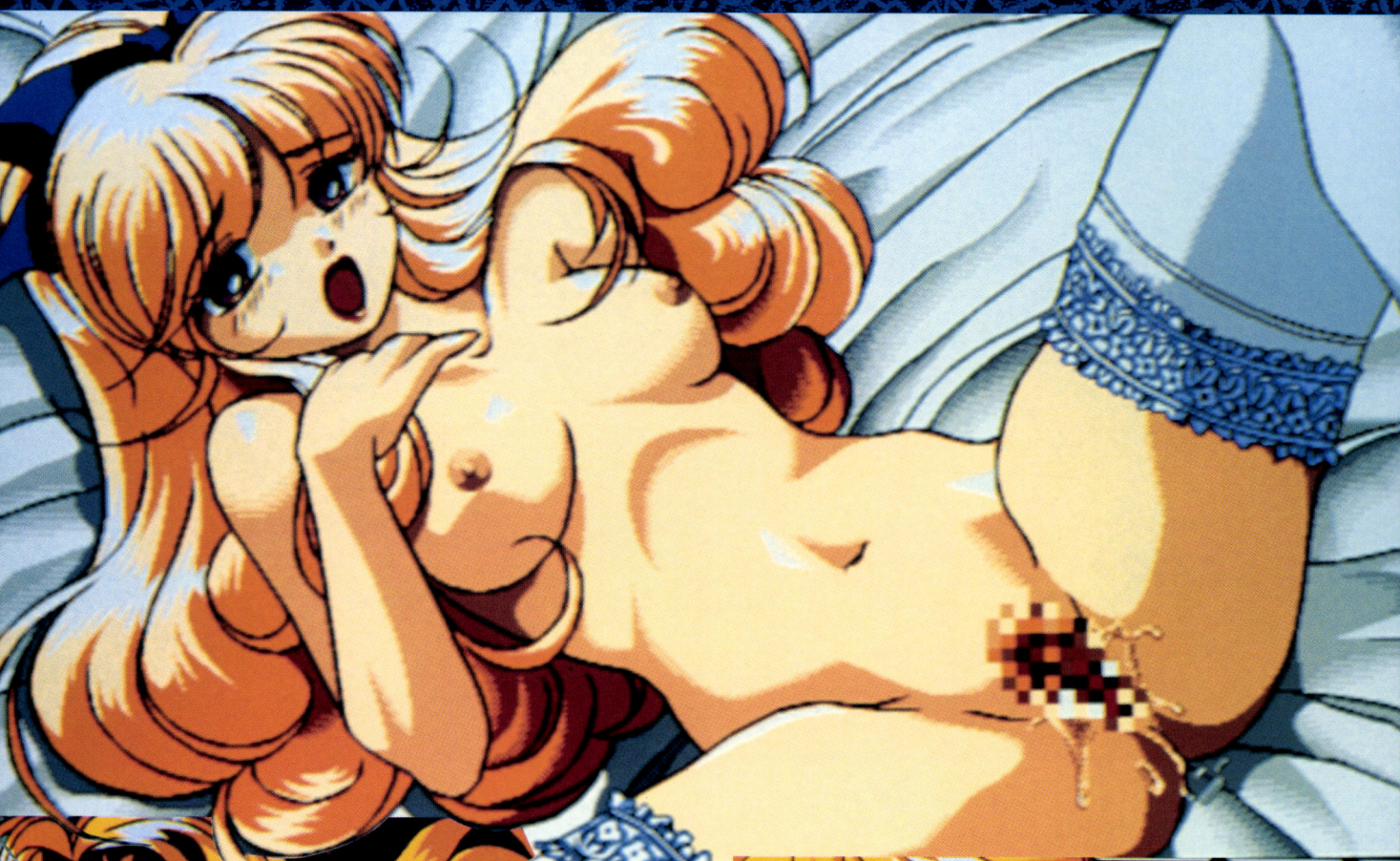
三回戦で対戦する魔道師プルマロックのパートナー。魔法によって意志を奪われ、誘拐同然に大会に参加させられた純朴な村娘。典型的な巻き込まれ型キャラクター。

SHIZUKU KOBAYAKAWA

・小早川 雫・

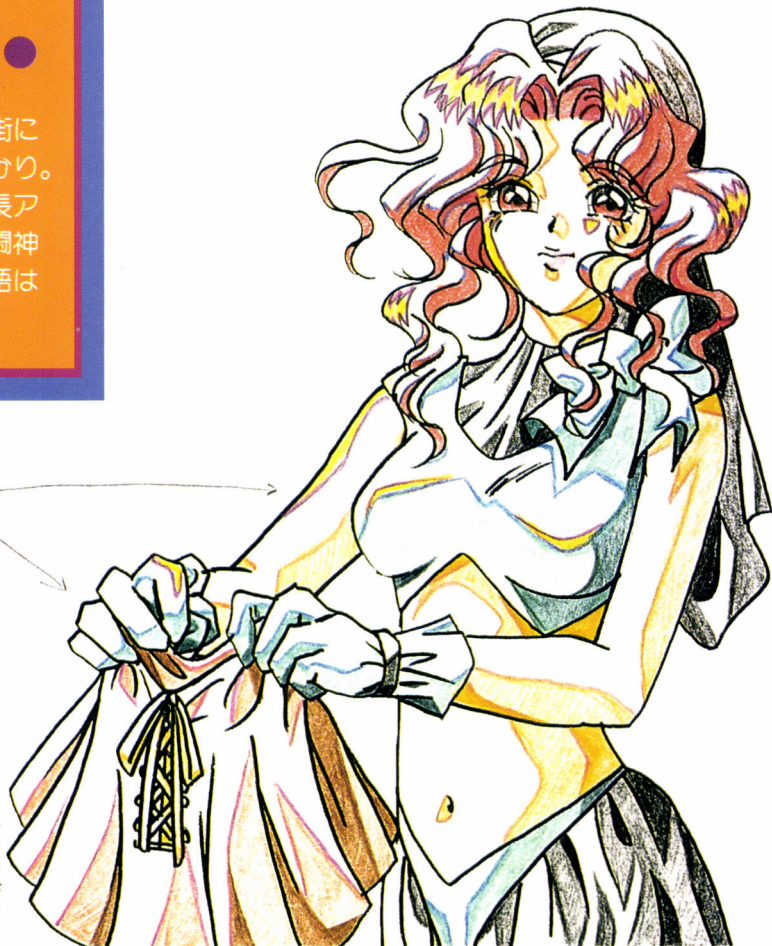
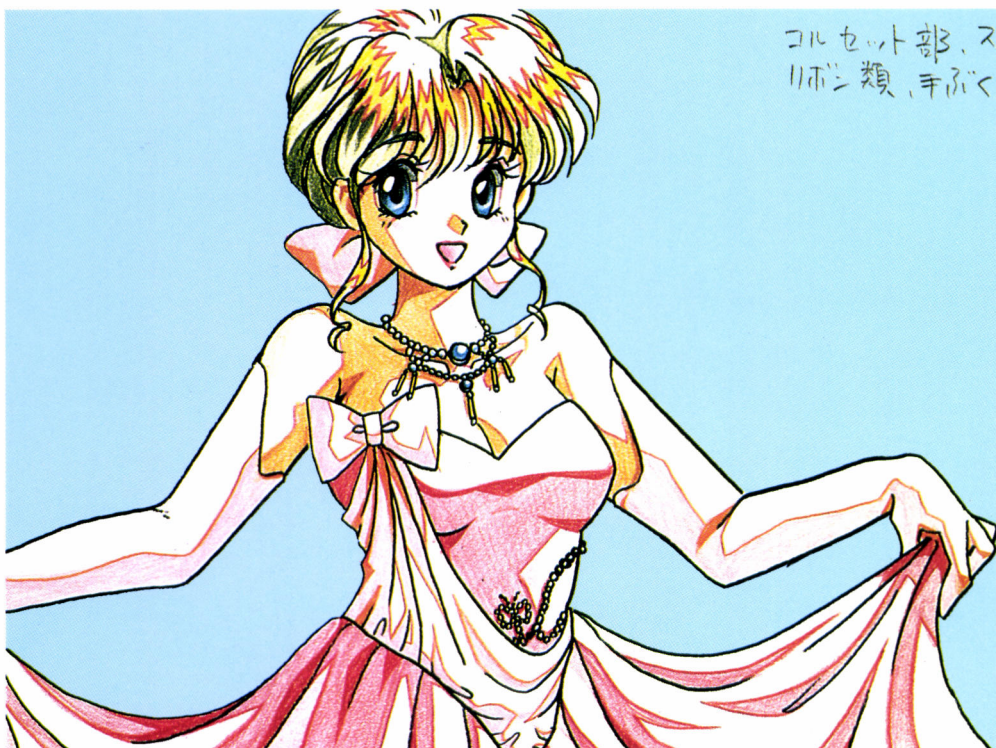
政略結婚を嫌い、四回戦の相手であるサムライの臥路とともに駆け落ちしてきたジャパンの姫君。酒場で出されたコーヒーを泥水と勘違いするなど、異国の生活にはまだなじめていないようだ。シードの選択によって、対戦後の彼女の運命は大きく変わるのだが……。

・レイヌ・

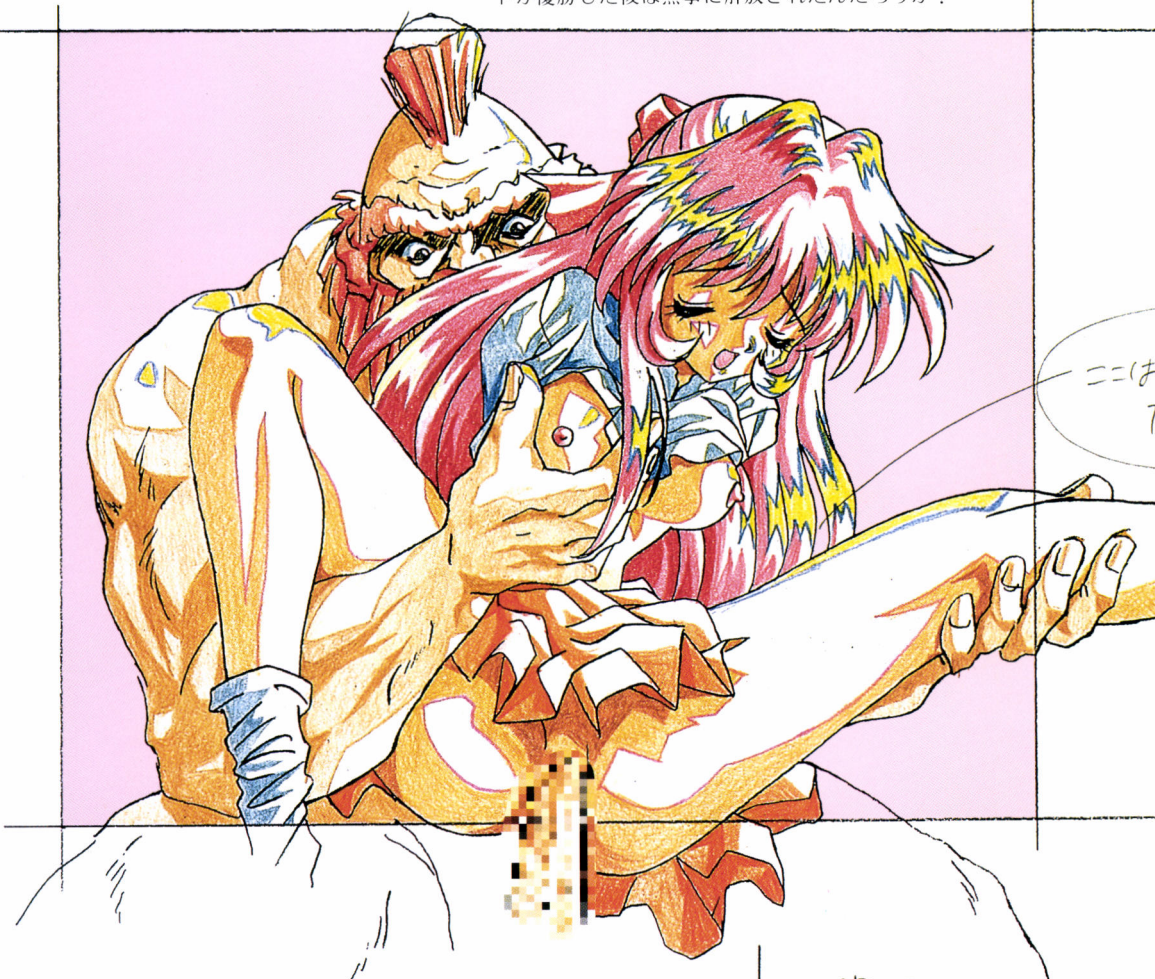
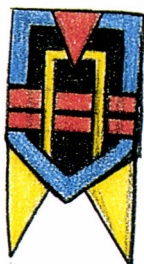
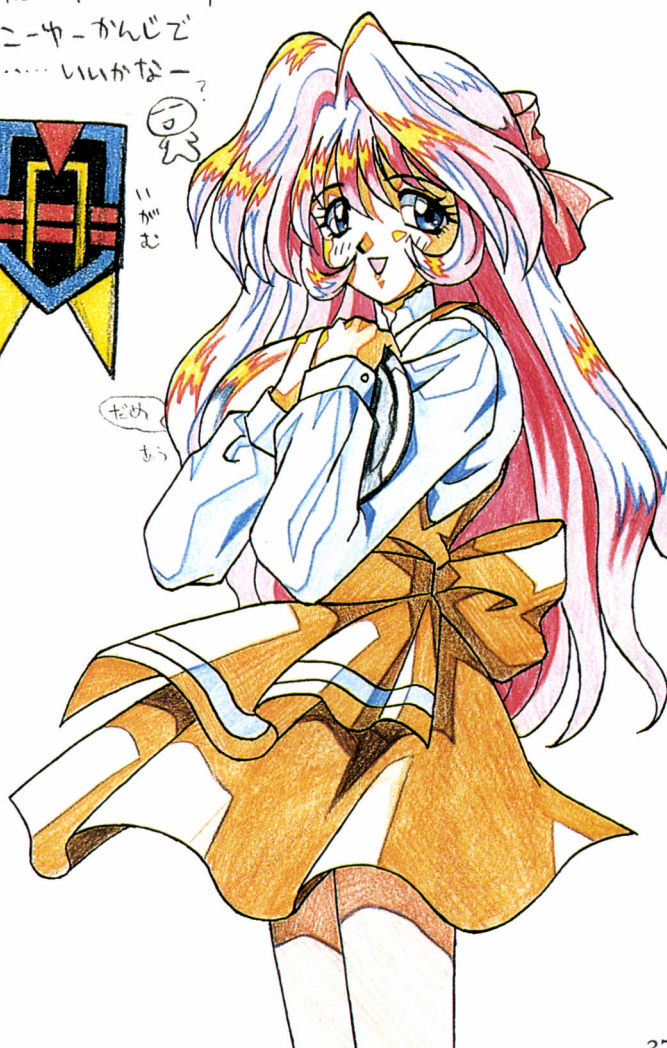
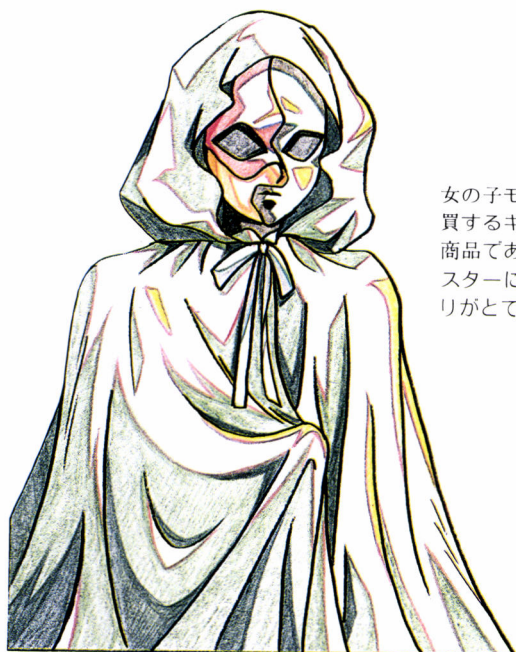
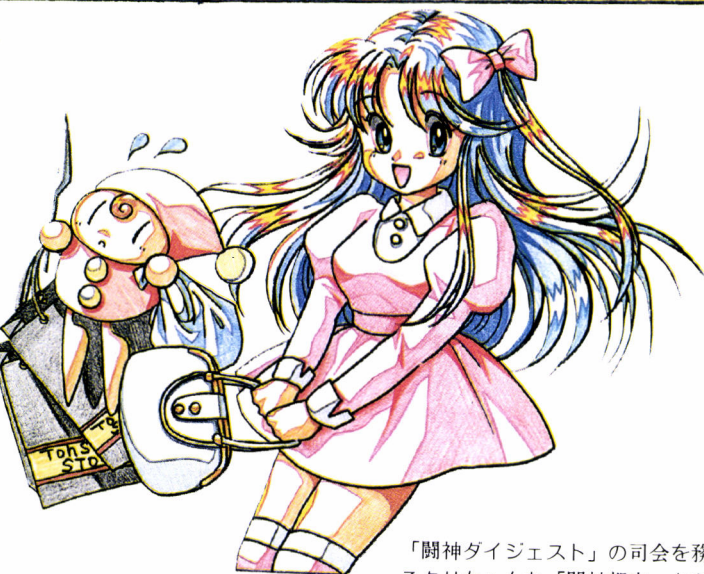
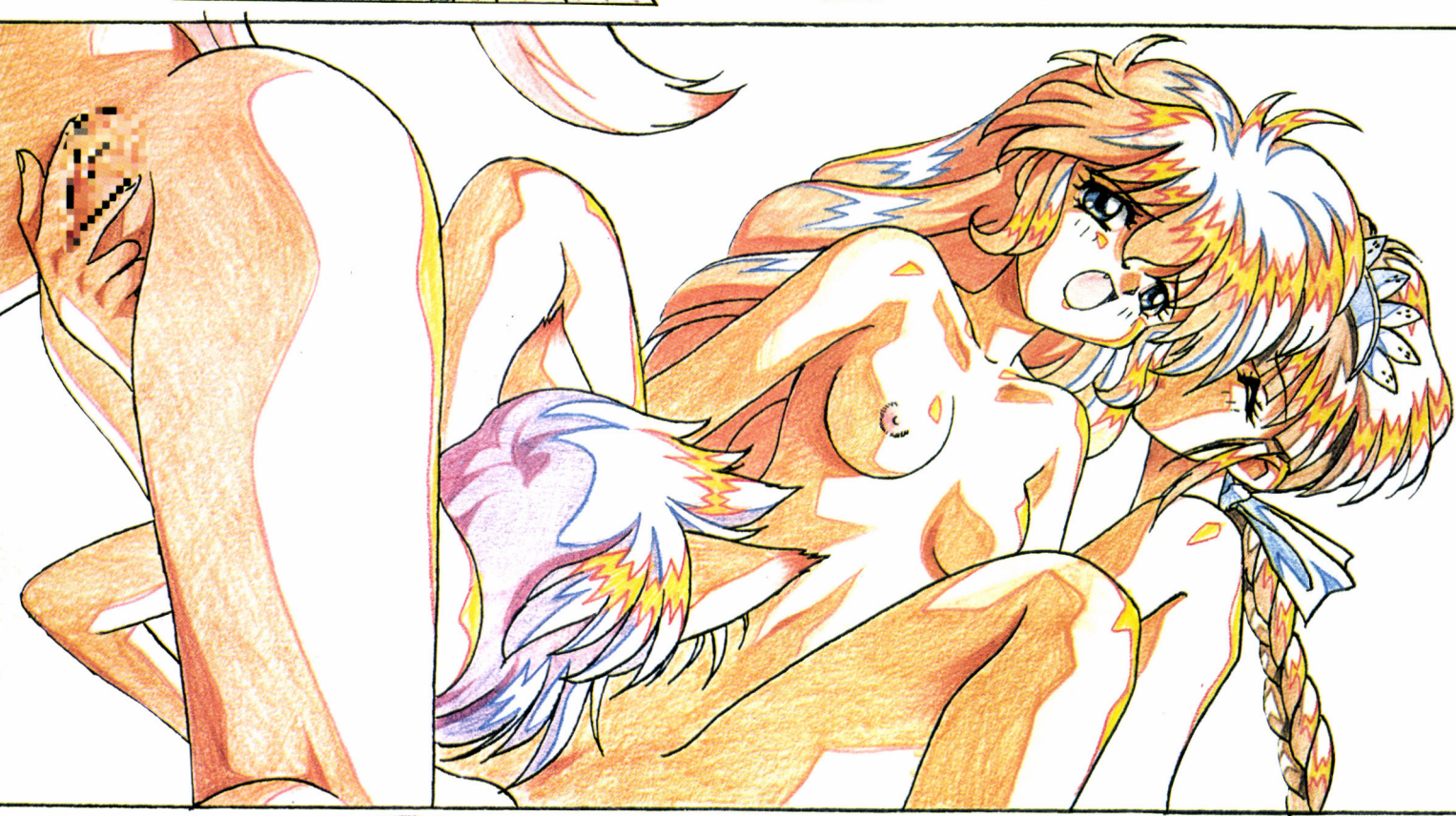
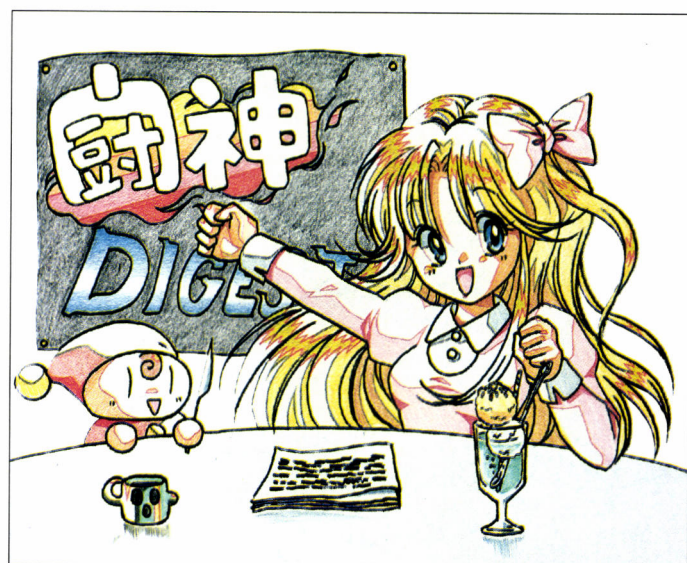
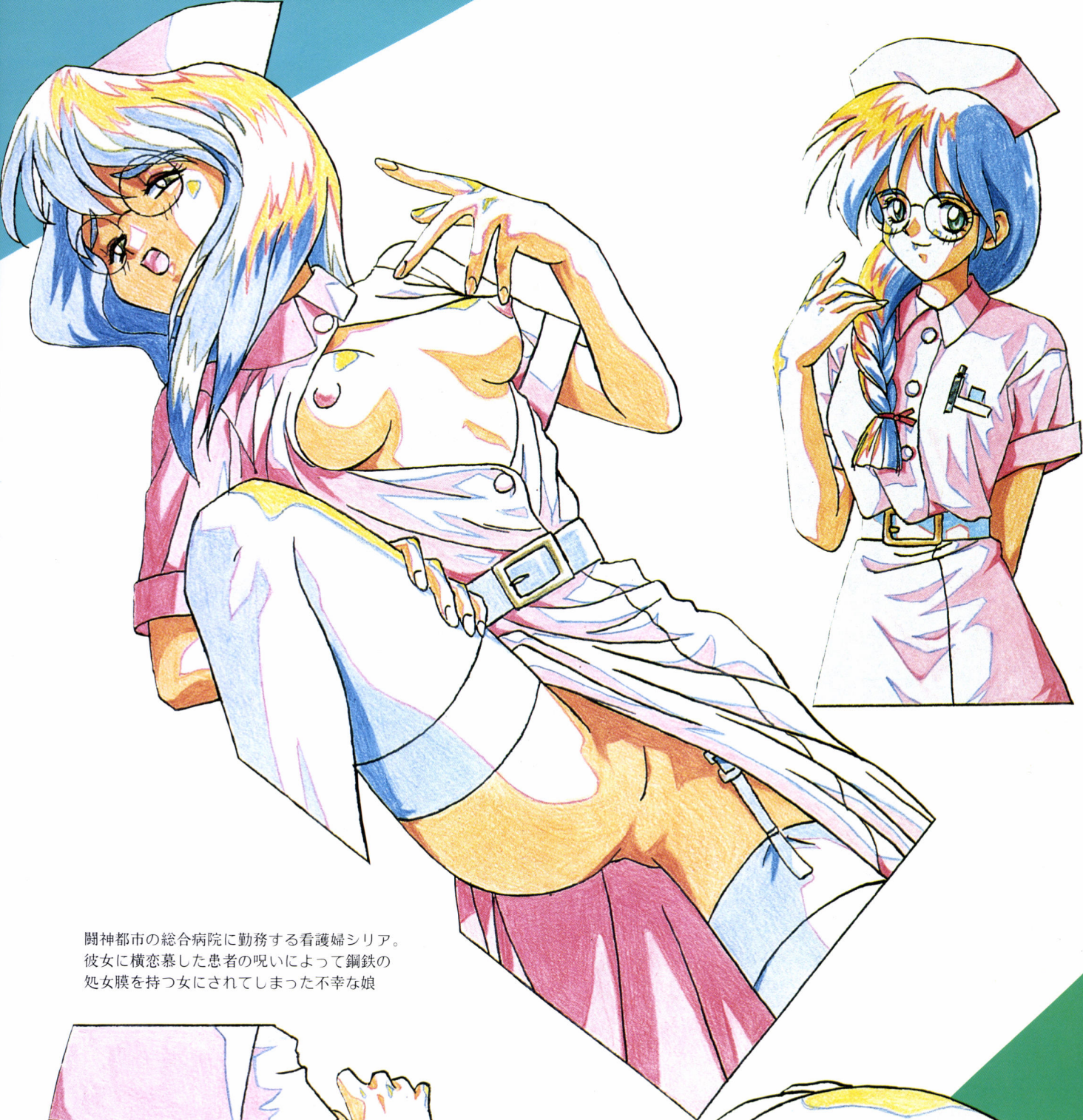
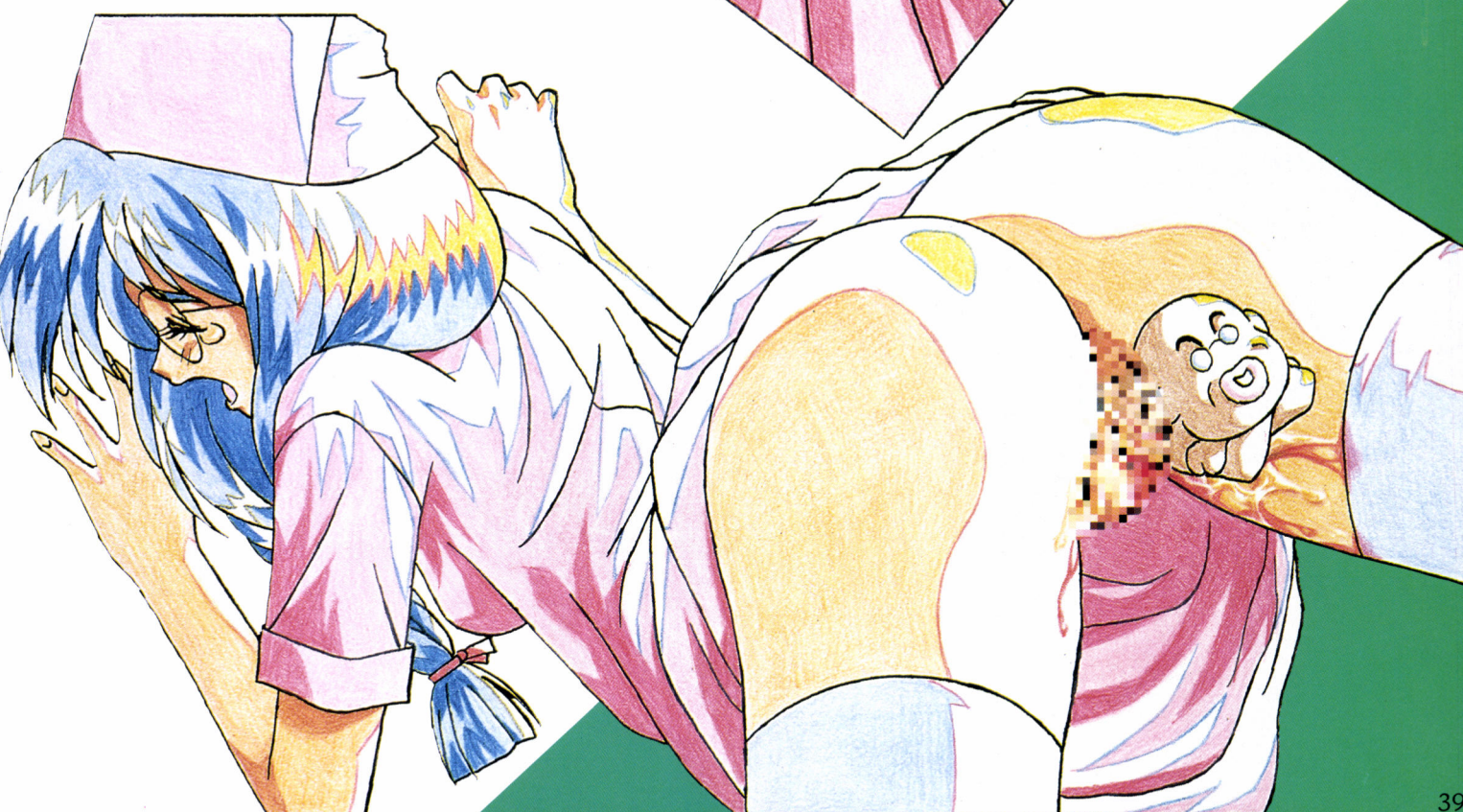
準決勝の対戦相手、ザビエルのパートナー（妹でもある）。ザビエルに負けた対戦相手のパートナーを公衆の面前で嬲る根っからのサディストだが、媚薬で発情したシードによって逆に苛められ、ついには失神してしまう。

※具合見て汗とか入れて下さい。
CG 255
レイヌH③ C サイズ
背景はトーナメントコロシアム
ひかえ室です。
※女の子色苦しかったら
自由にかえちゃって下さい。
（1回キリの子なので）
レイヌにいぢめられる
女の子②
CG 286
C サイズ

RACHELL MAMALERA

●レイチェル・ママレーラ●

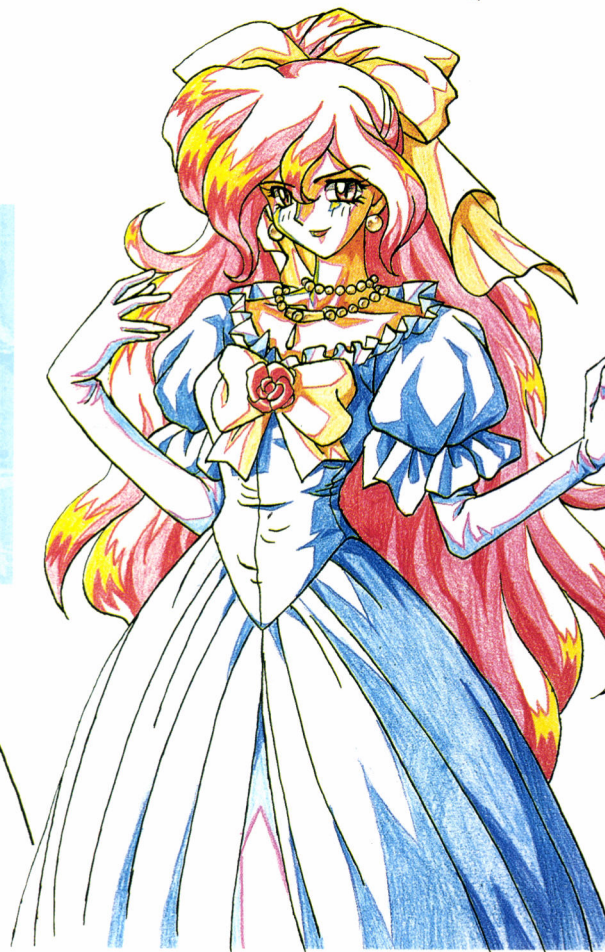
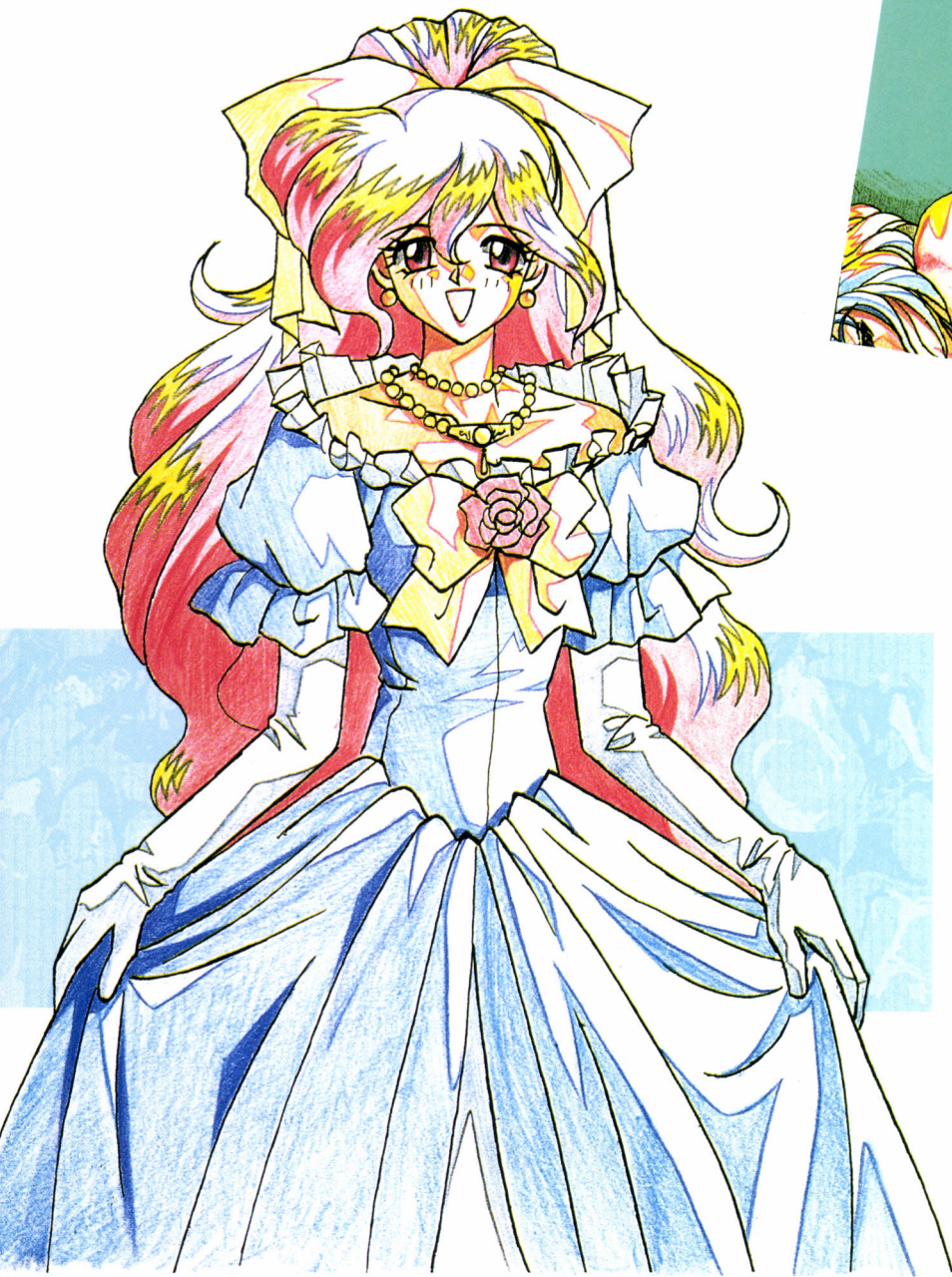
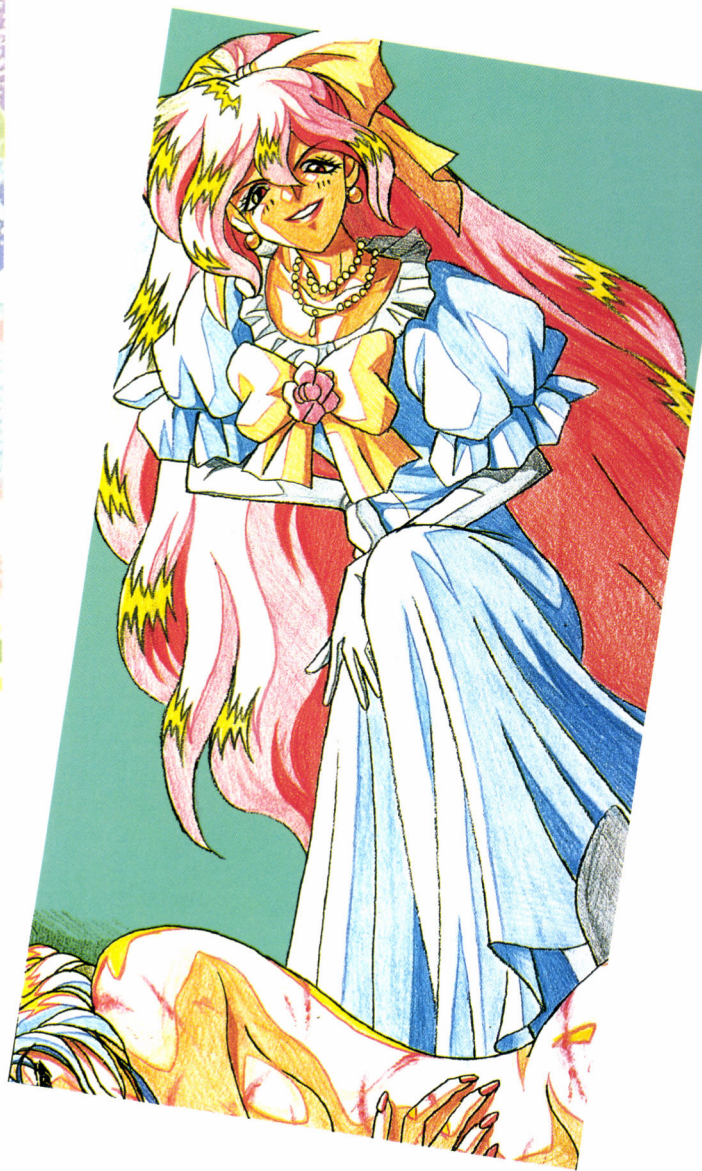
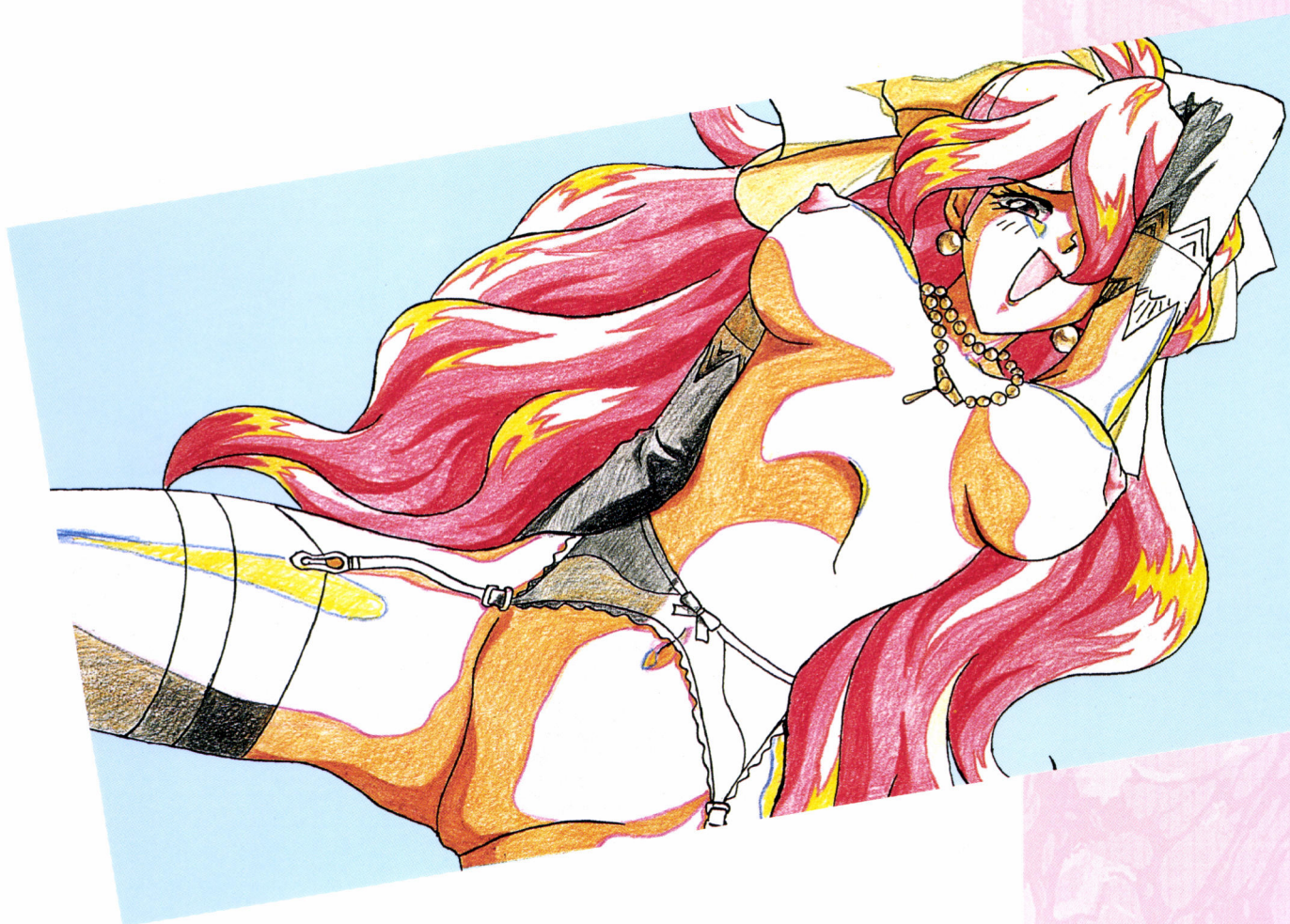
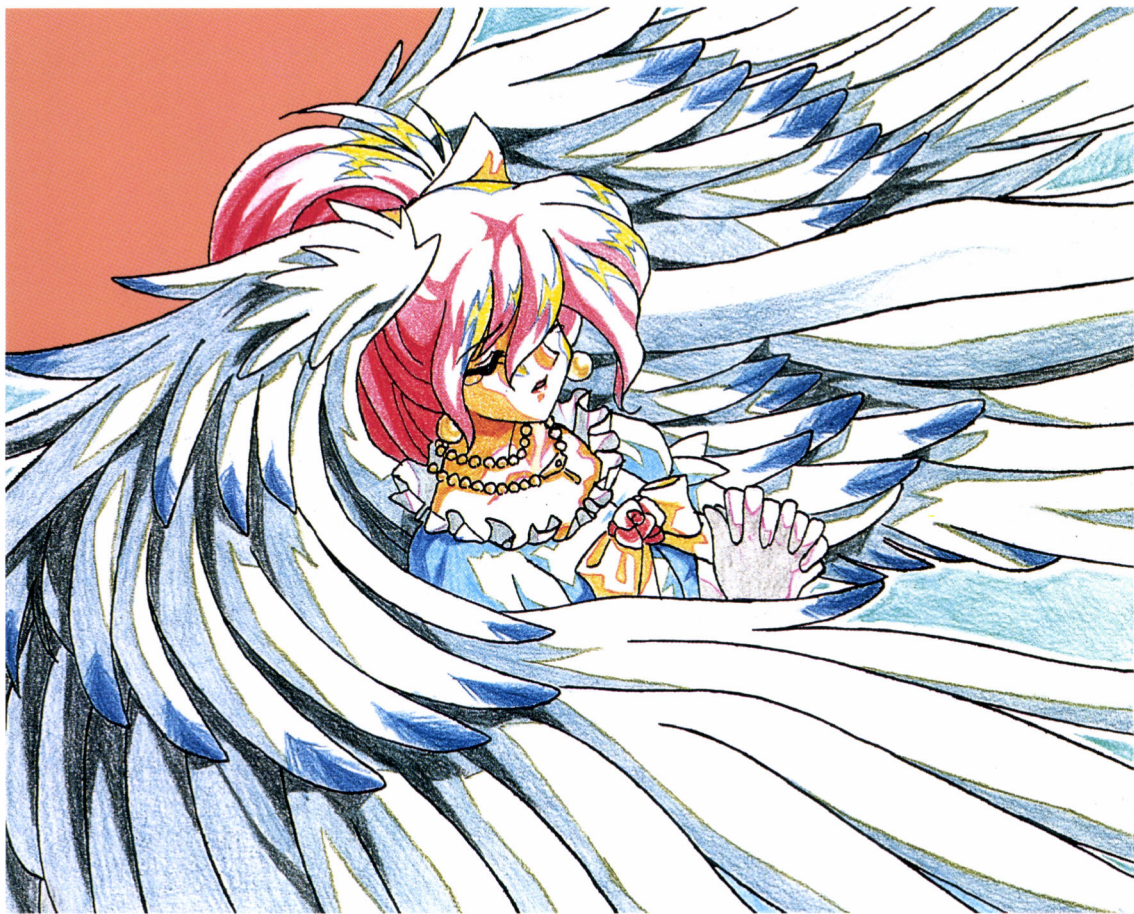
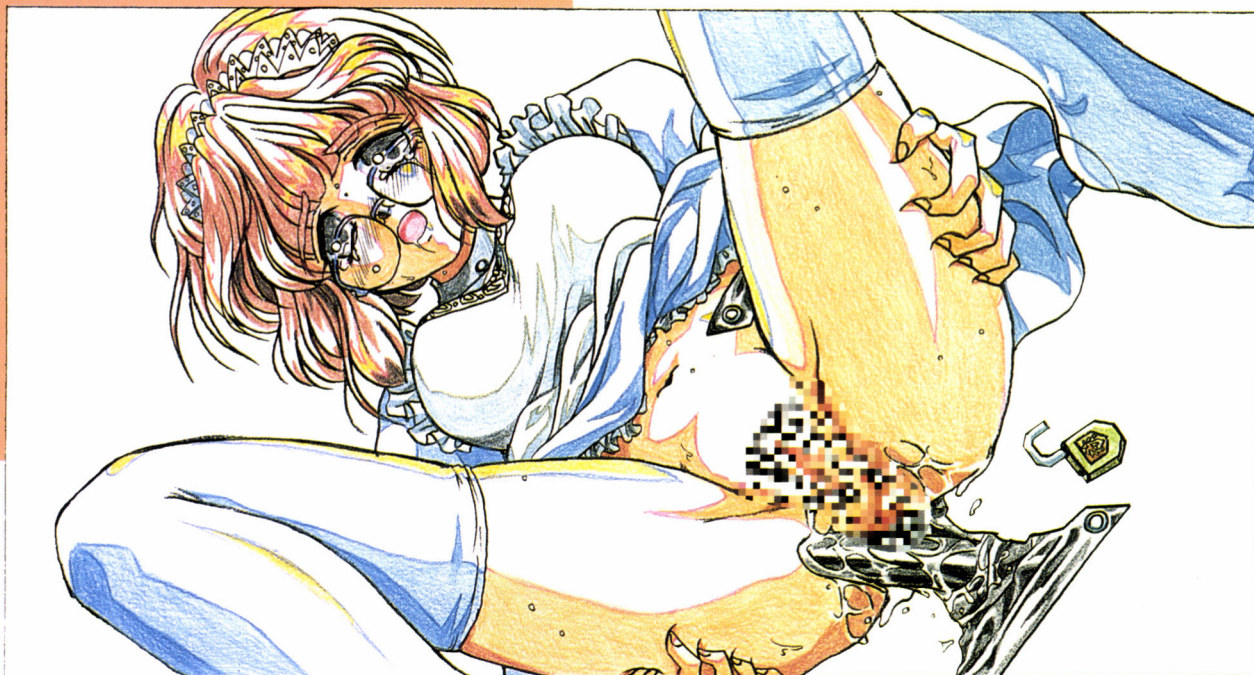
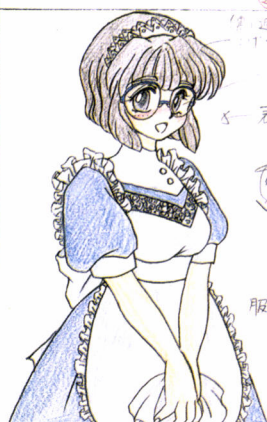
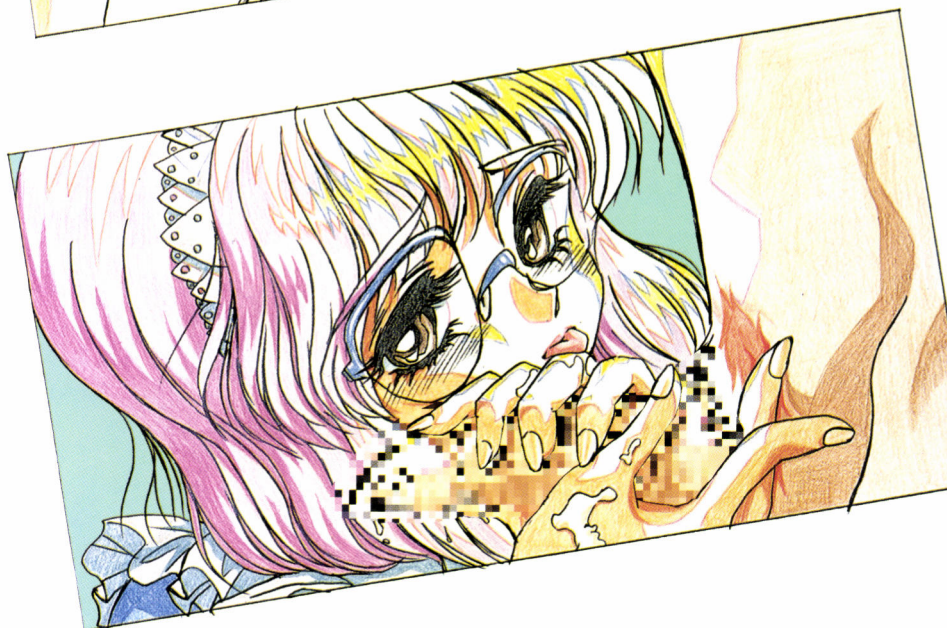
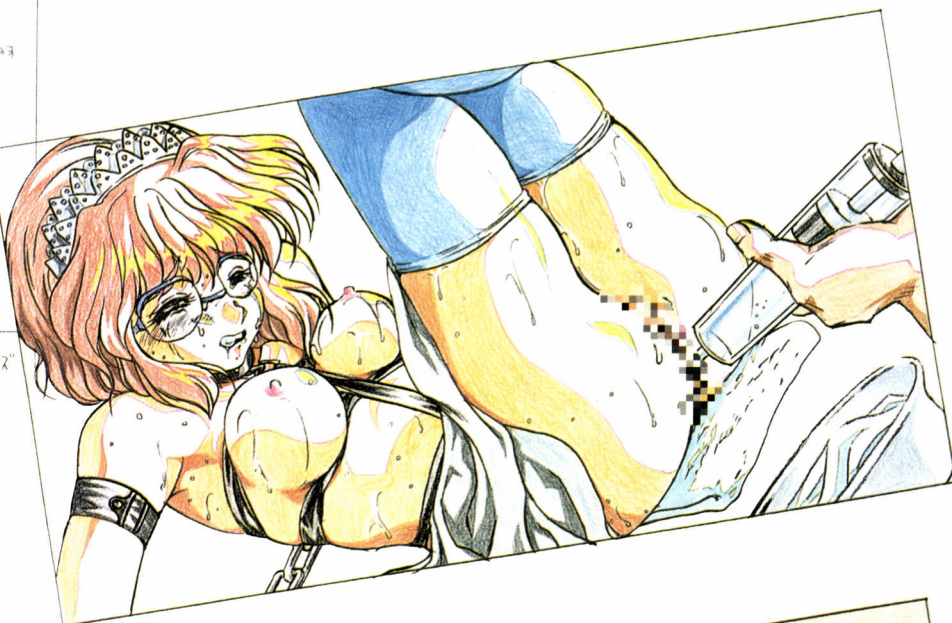
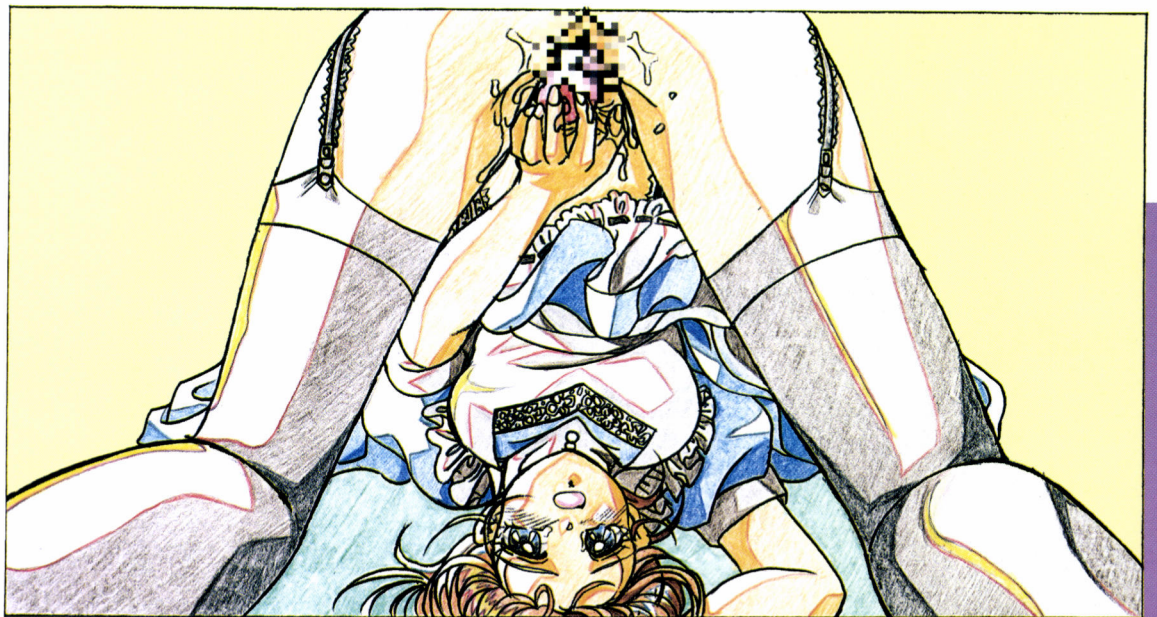
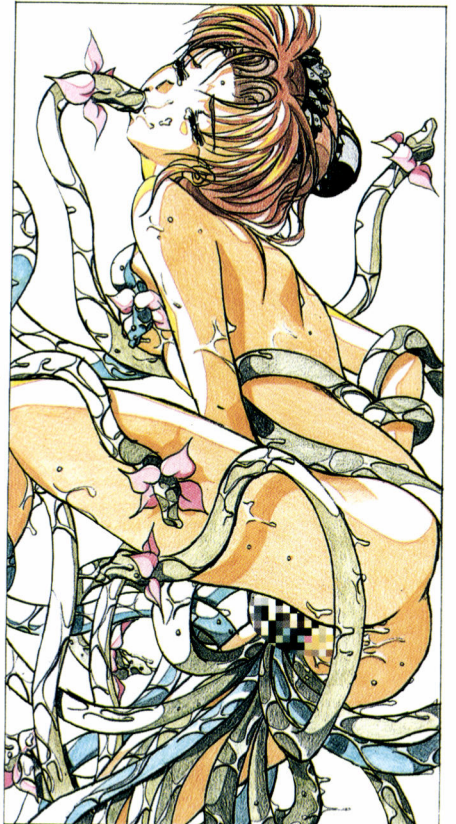
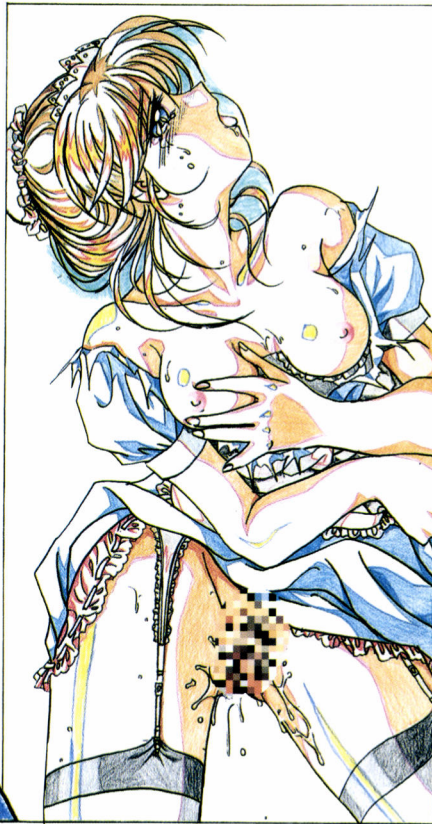
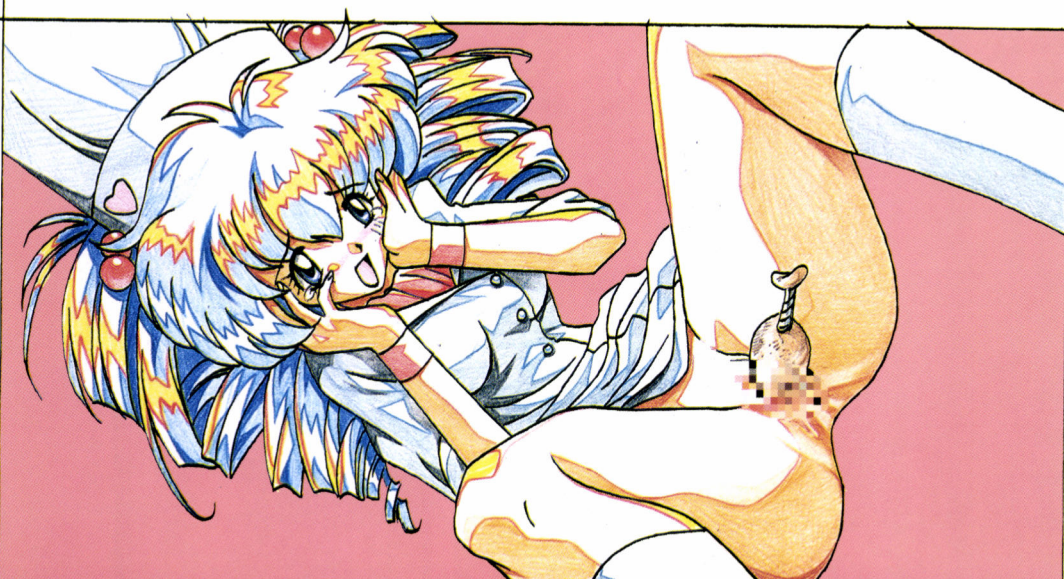
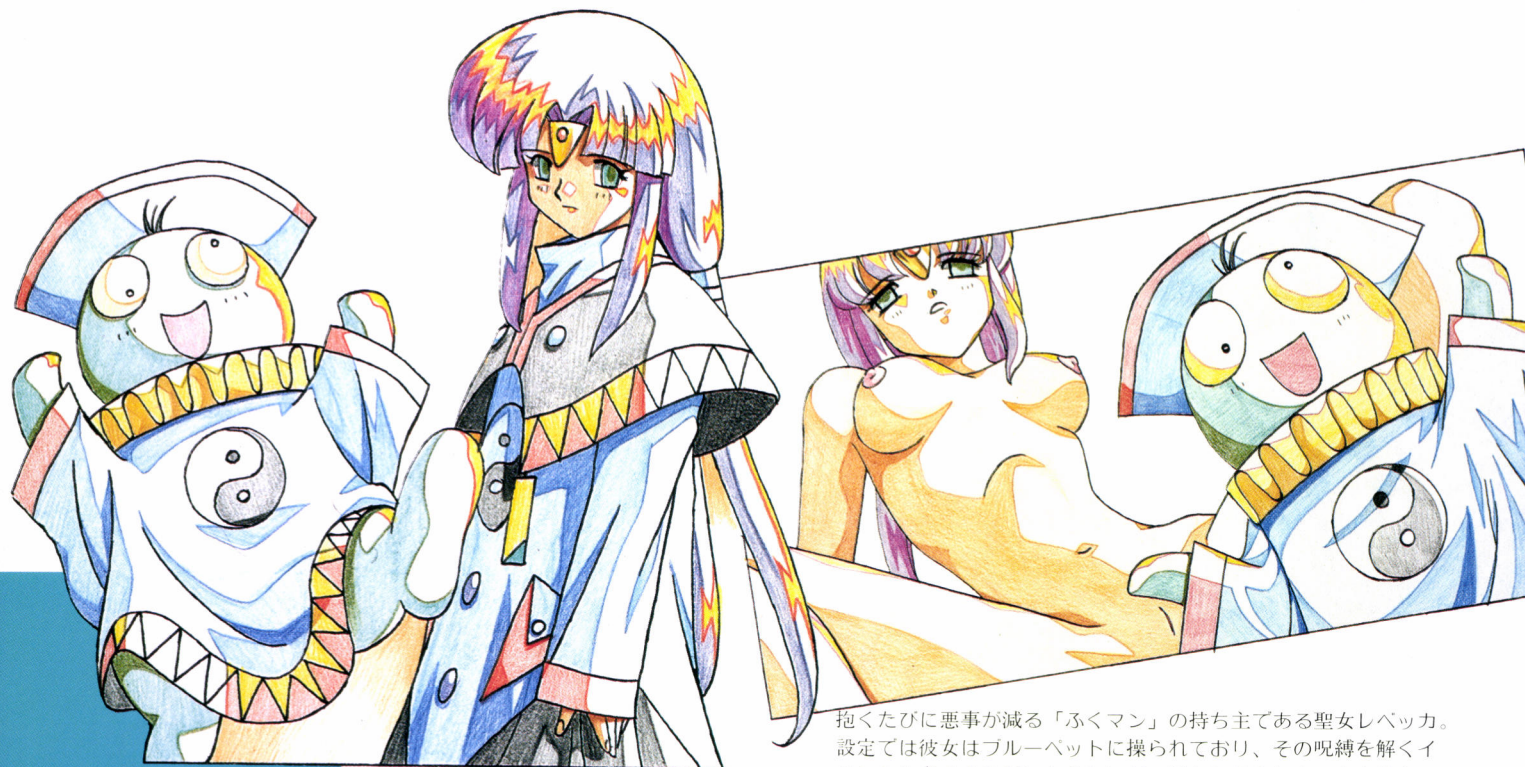
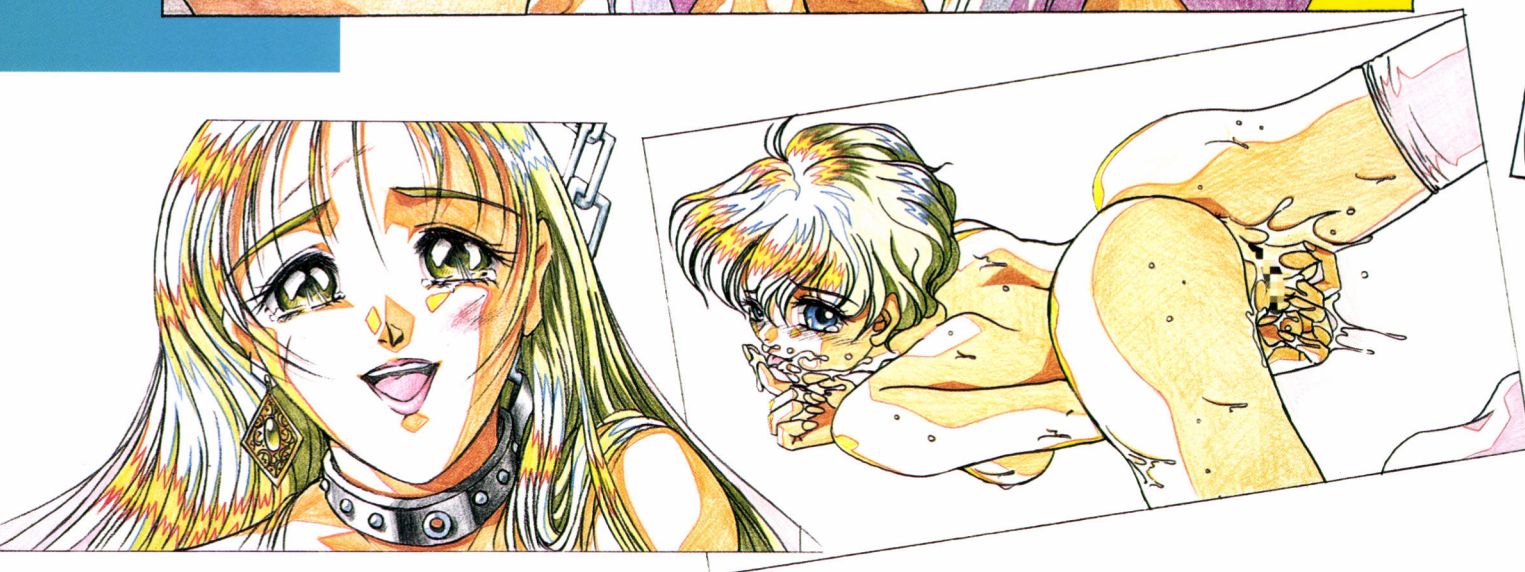
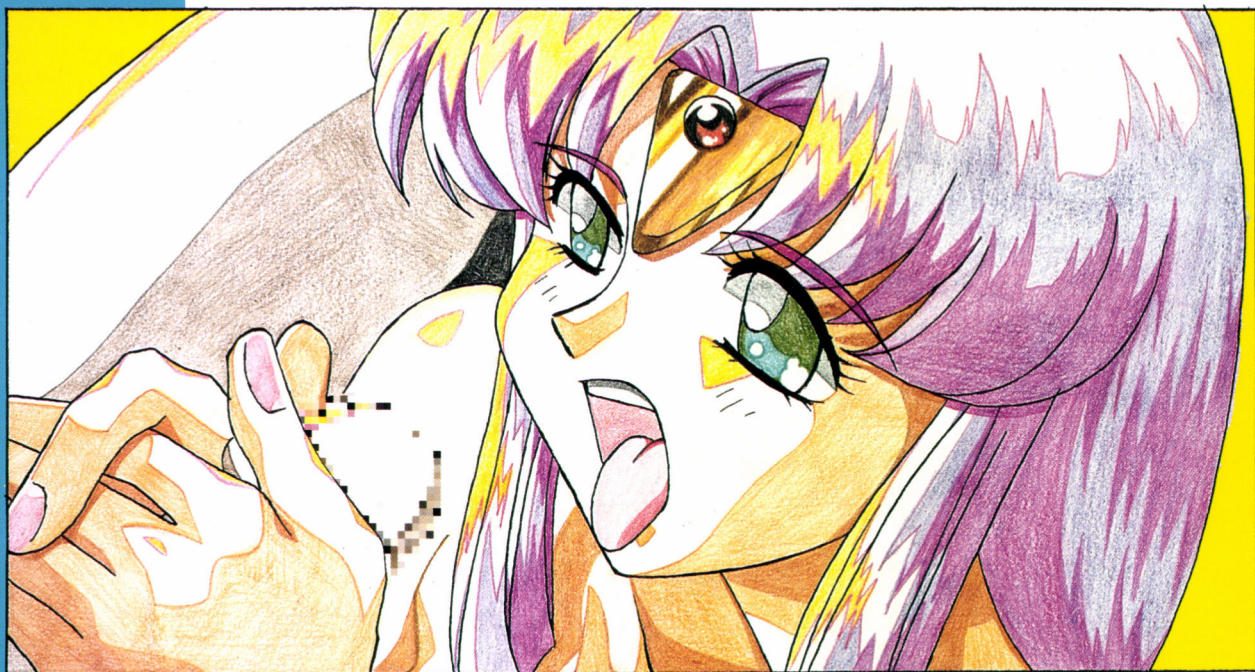
迷宮で何度もシードを助けてくれる戦士ボーダー・ガロアのパートナー。ボーダーにとっては押し掛け女房のような存在らしい。シードが闘神となった後、闘神の館で提供される性欲処理係として再登場する。

•闘神都市の人々•

年に一度の大会に賑わう闘神都市。その街に住む人々も、街と同じくユニークな人ばかり。そして闘神の館には、主催者である女市長アプロスと闘神たちがいる。大会に勝ち、闘神となったシードが館に招かれるとき、物語は意外な方向へと転換して行く。

CITIZENS

天然ボケのメッセージが笑えるアイテム屋のハイジさん。今回、彼女のグラフィックはこれ１枚だけ

コロシアムの受け付け、シュリさん。「闘神都市」よりも大人っぽくなったのは、ヨガの成果かもしれない

闘神クランクに弄ばれる酒場のウェイトレス、さやか。シードが優勝した後は無事に解放されたんだろうか？

女の子モンスターを売買するキャラ屋のアン。商品であるはずのモンスターに襲われるあたりがとてもおまぬ(笑)

「闘神ダイジェスト」の司会を務めるクリちゃんも「闘神都市」から引き続いて登場。相棒のシニカルな変態・切り裂き君とのコンビは絶妙

闘神都市の総合病院に勤務する看護婦シリア。
彼女に横恋慕した患者の呪いによって鋼鉄の
処女膜を持つ女にされてしまった不幸な娘

APHROS

・アプロス・

闘神大会を主催する闘神都市の市長。だが彼女の正体は、愛するデラスを地獄の牢から救い出すため、闘神となった優勝者を操り迷宮を探索させる堕天使だった。優勝したシードは、彼女の姦計によってセレーナを人質に取られ「天使食い」にさせられてしまう。

苛烈な仕打ちに耐えながら、ひそかにシードに想いを寄せる幻杜坊付きのメイド、のぞみ。闘神都市IIでもっとも眼鏡が似合った娘

シード付きのメイド、アンナ。彼女とのぞみのグラフィックは、シードの悪事の値によってどこまで見られるかが決まる

闘神の館の料理番、スクラッピ。料理があまりにも下手なため、幻杜坊にフライドチキンを挿入されてしまう料理の超凡人

抱くたびに悪事が減る「ふくマン」の持ち主である聖女レベッカ。設定では彼女はブルーペットに操られており、その呪縛を解くイベントも考えられていたらしいが、惜しいことにカットされた

闘神カーツウェルの妻フランチェスカ。壊れてしまった彼女の心が癒されることはあるのだろうか？

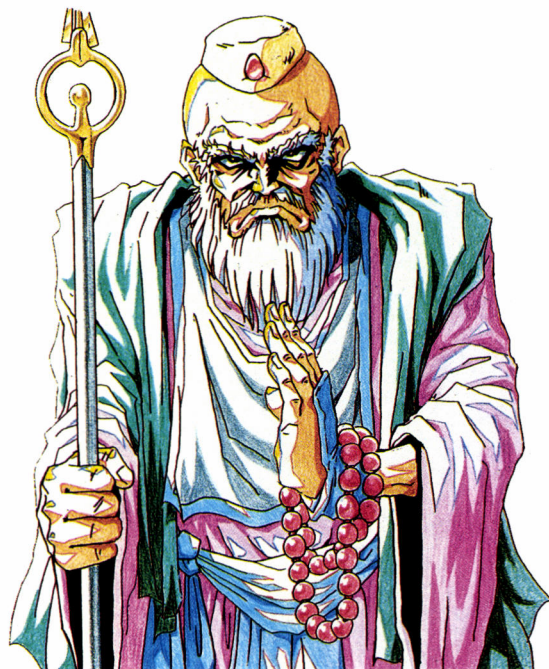
薬の副作用で性欲を押さえられなくなったシードのために、アプロスが用意した肉人形の娘たち。その目に映るのは理性を失った凶悪な闘神・シードの姿なのか、それとも……

CHAMPIONS

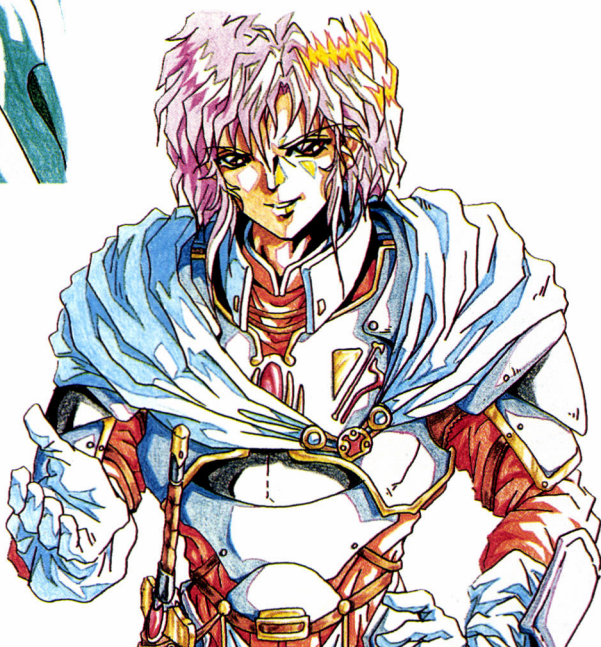
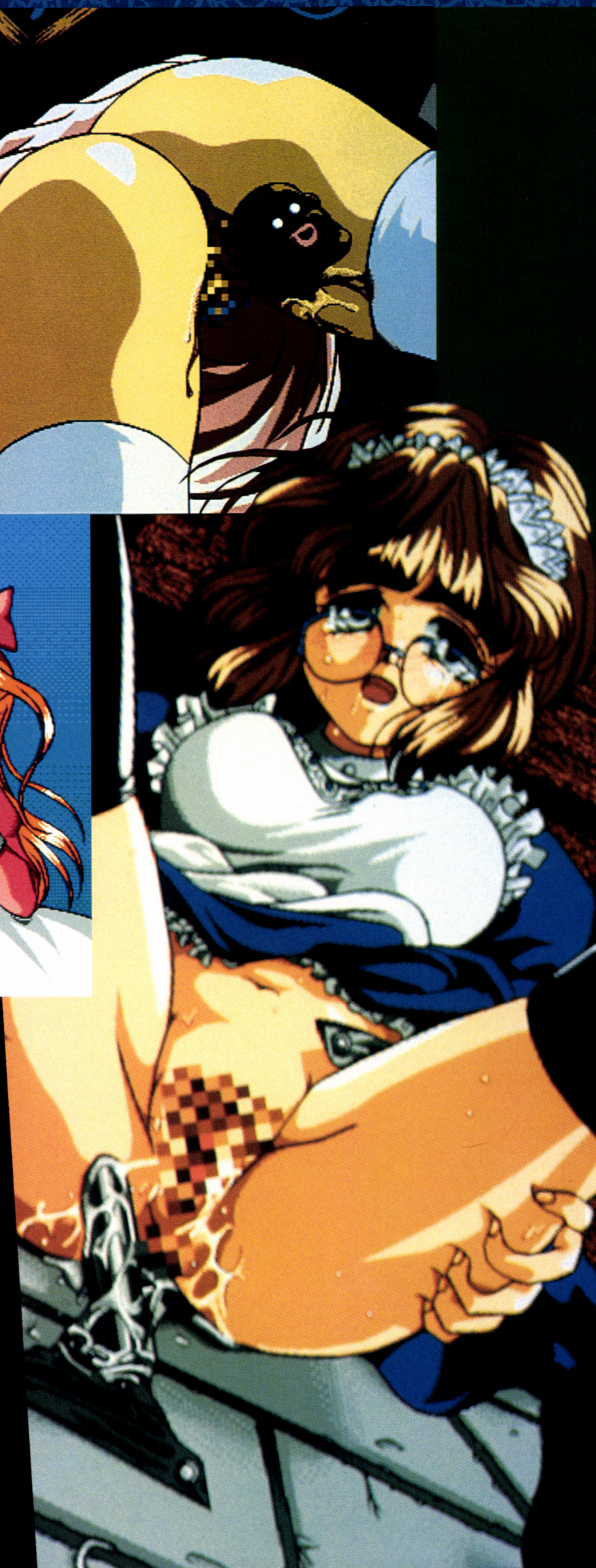
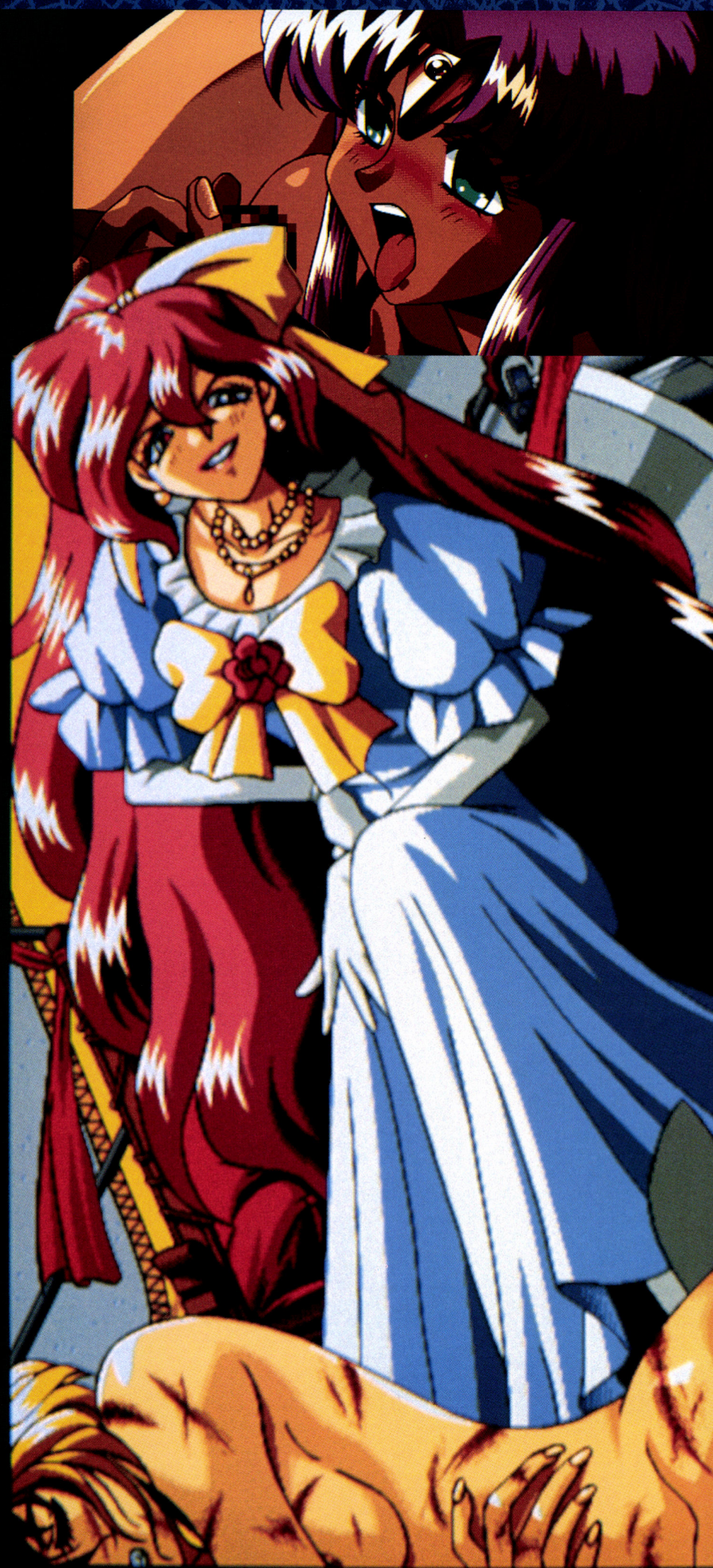
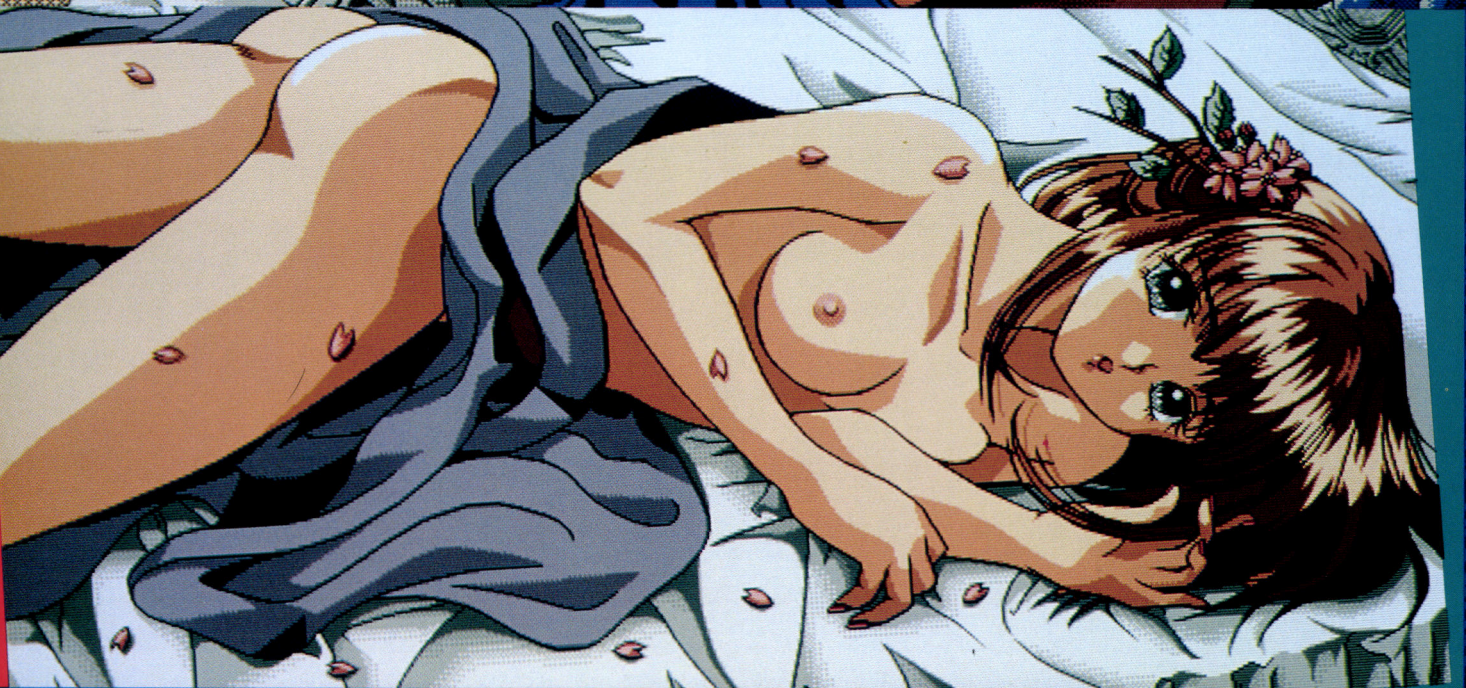
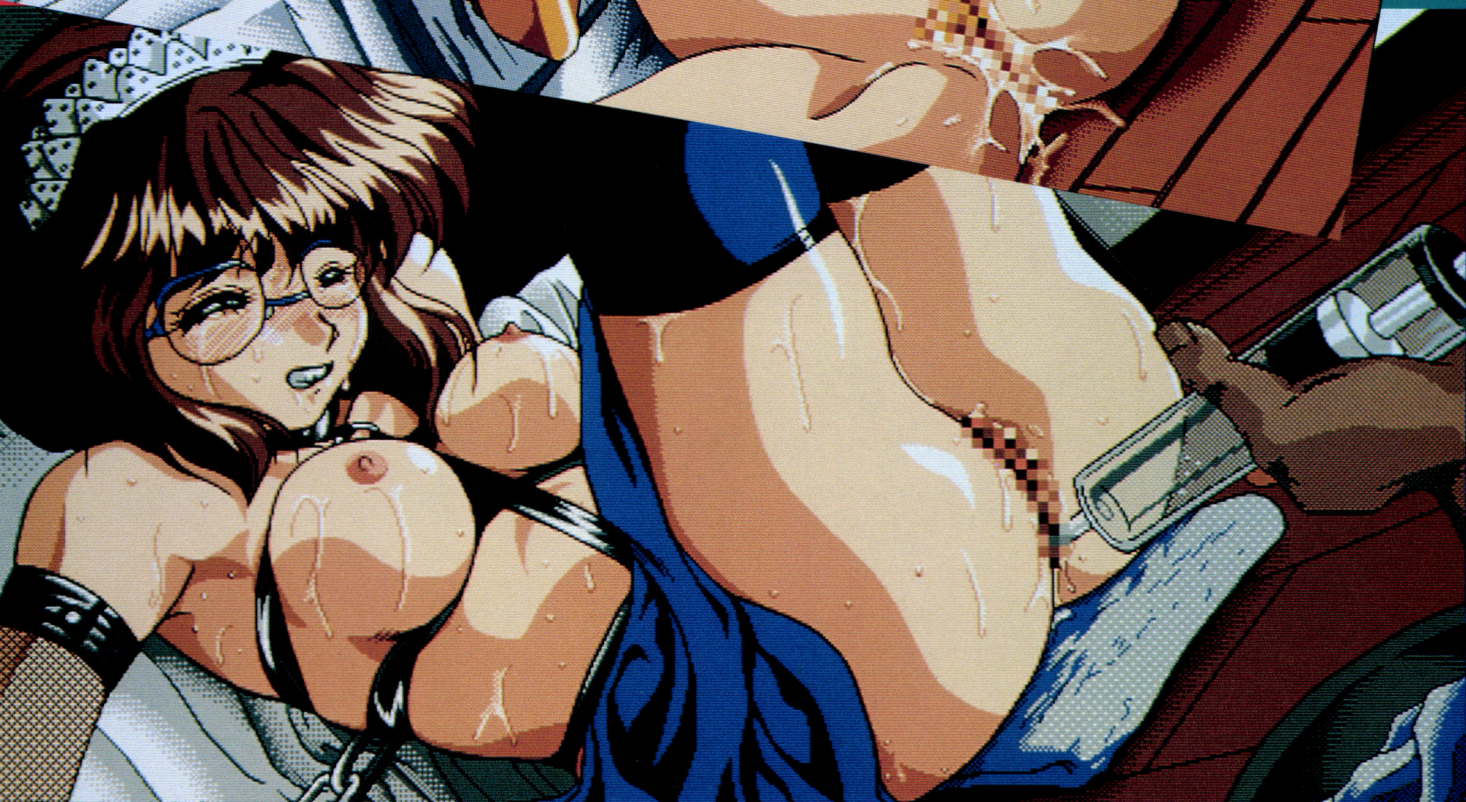
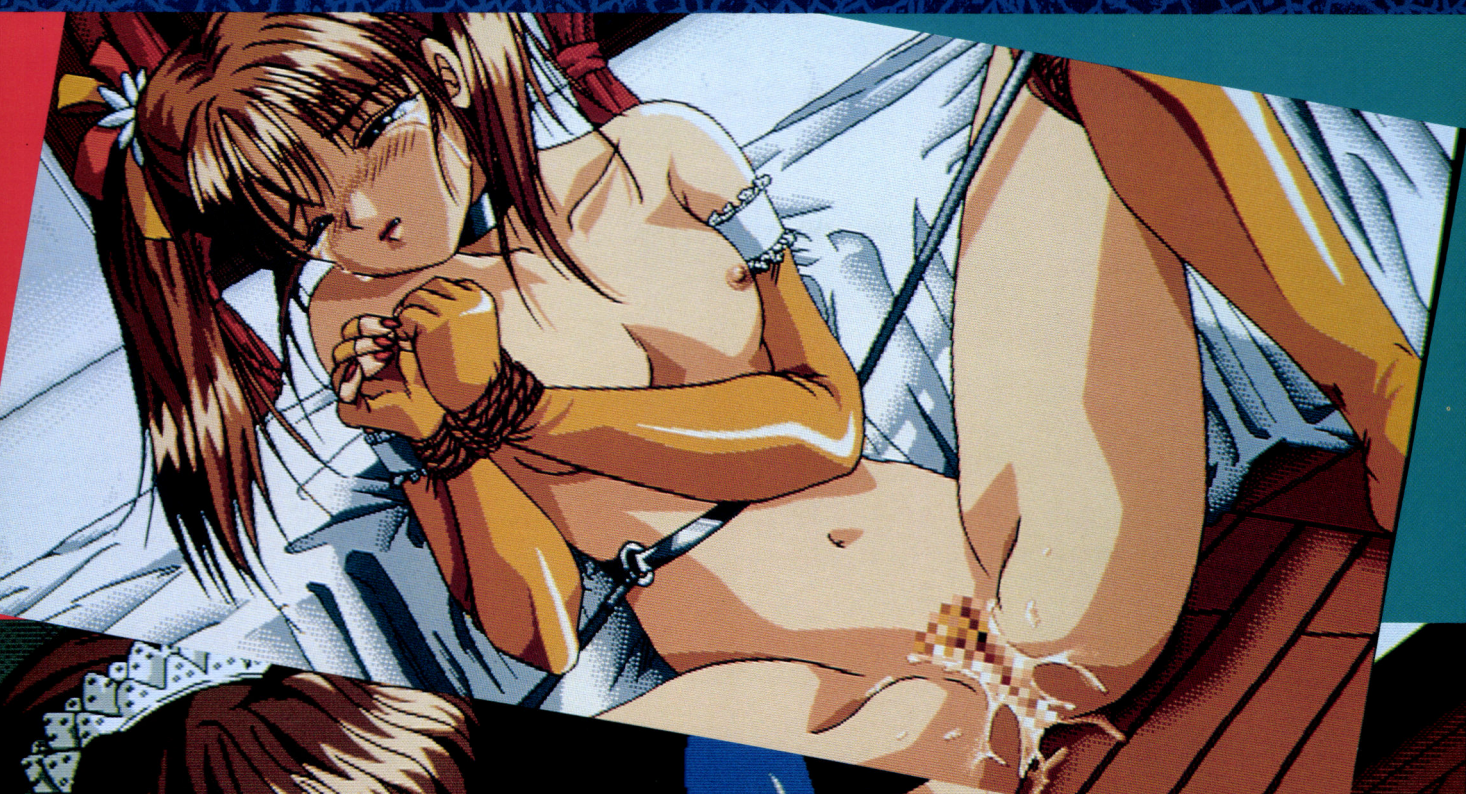
・闘神たち・

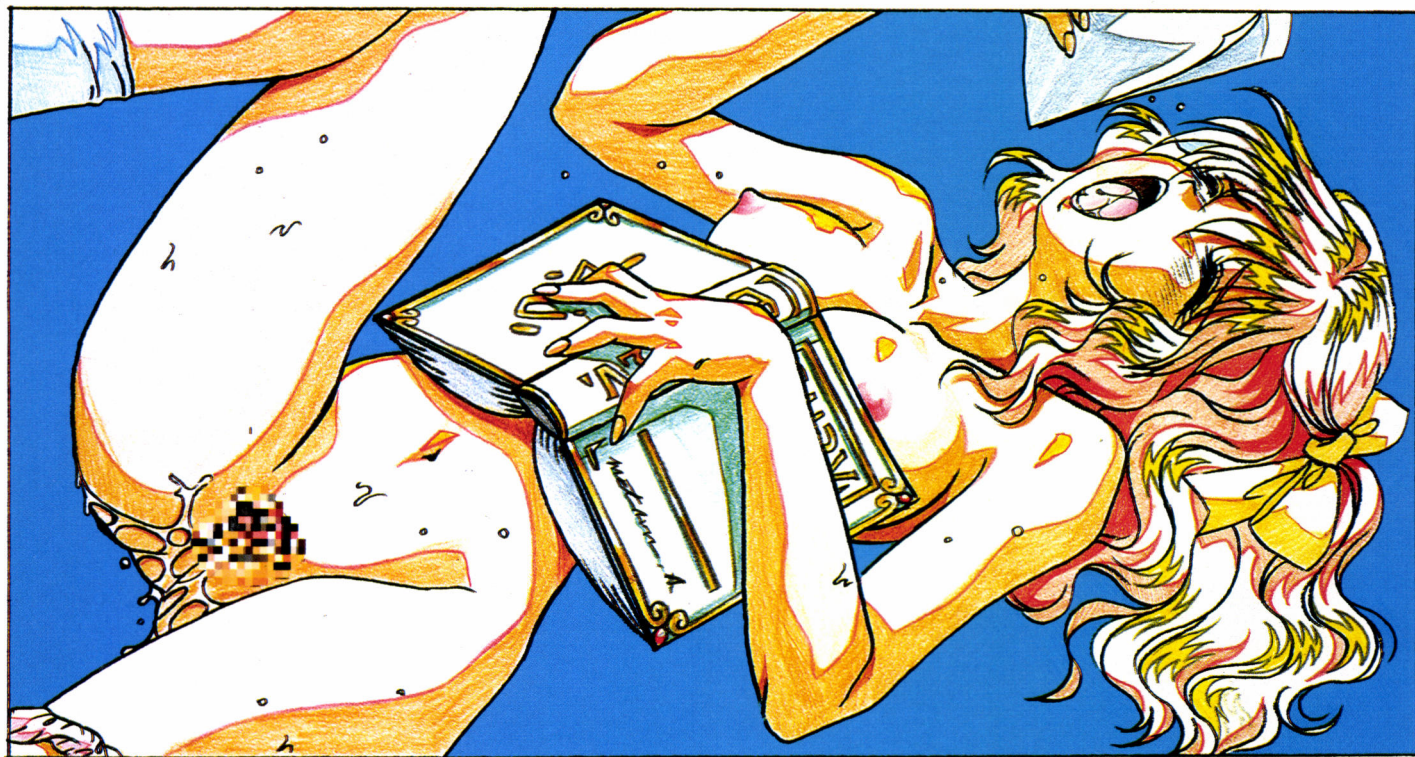
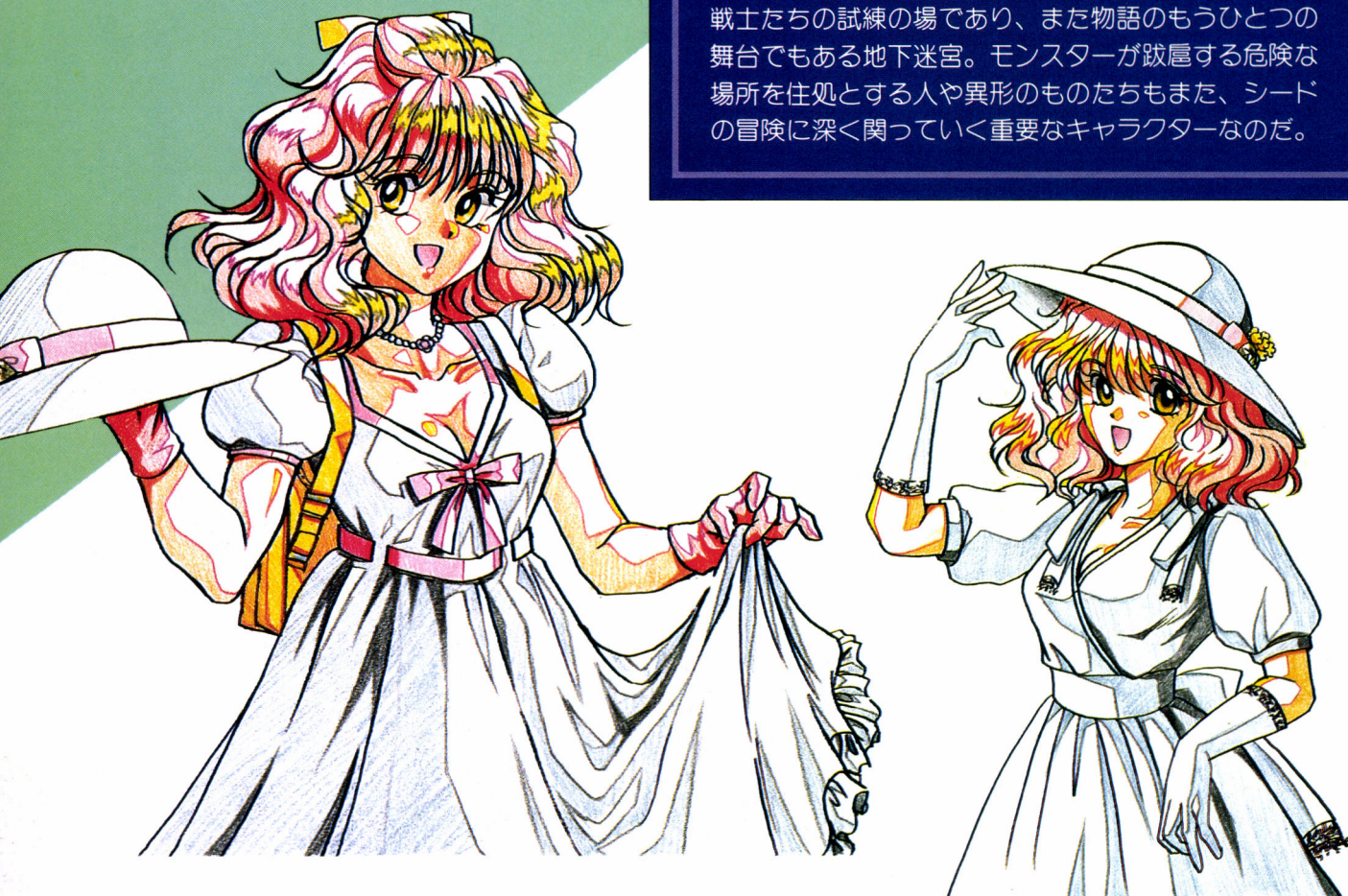
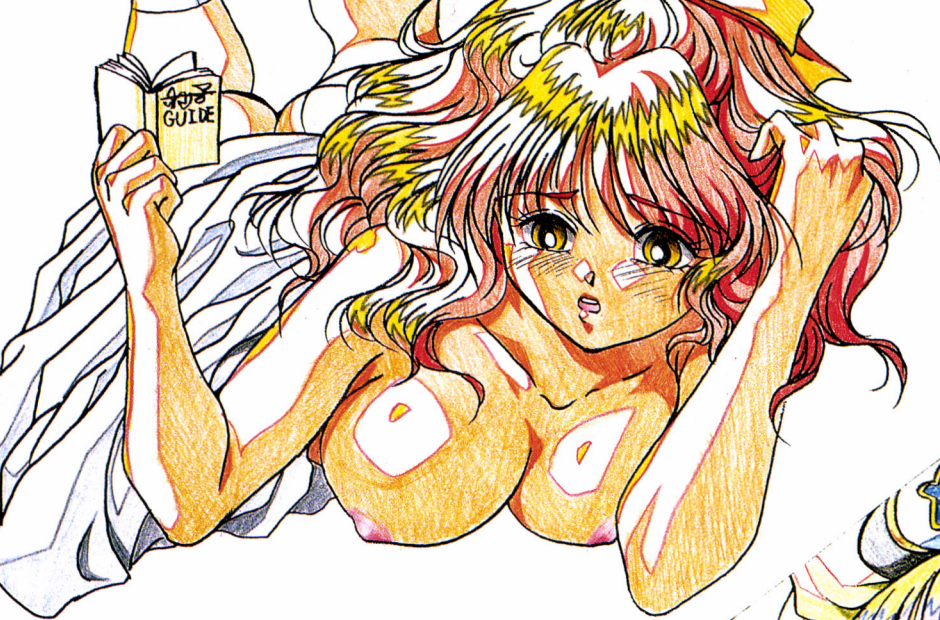
大会に優勝し闘神となった勇者たち。だが彼らはアプロスの飼犬として、デラス救出のため命を懸けて迷宮探索に向かう。栄光の代償というにはあまりにも悲惨な現実。そしてシードもまた……。

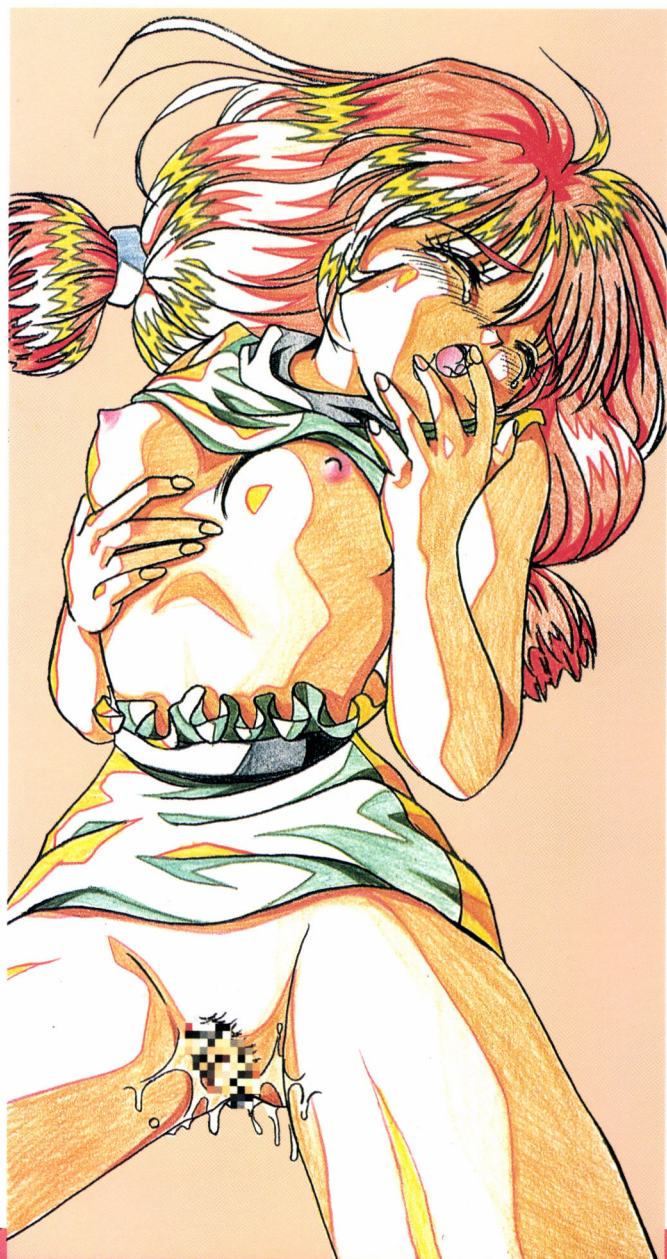
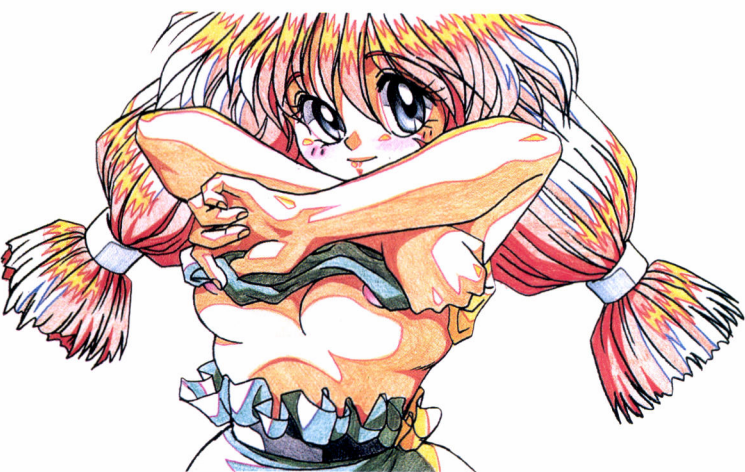
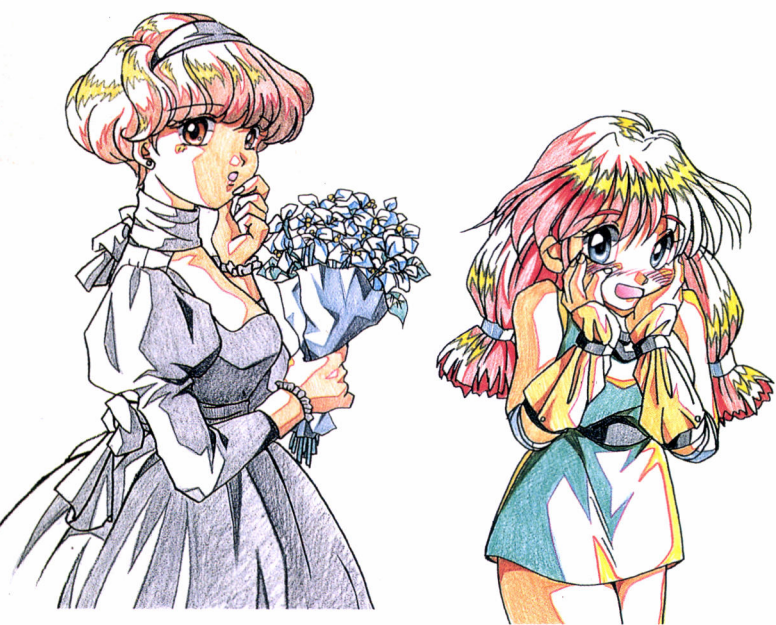
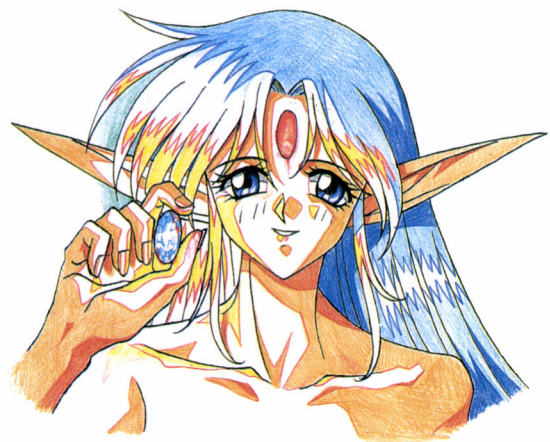
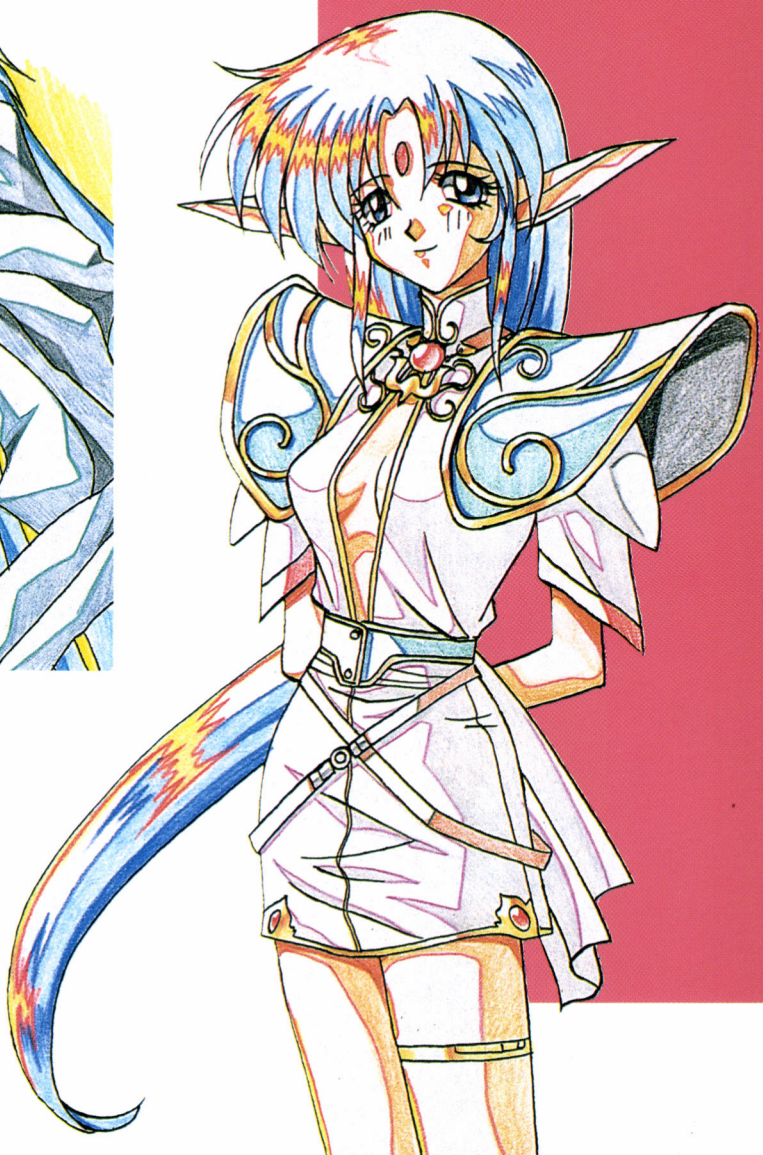
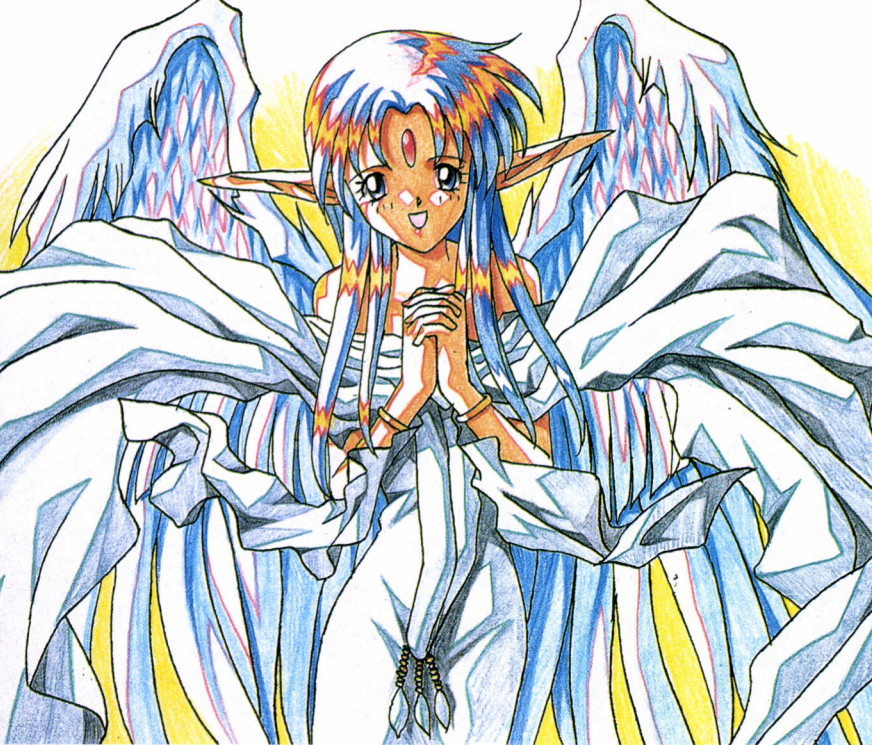
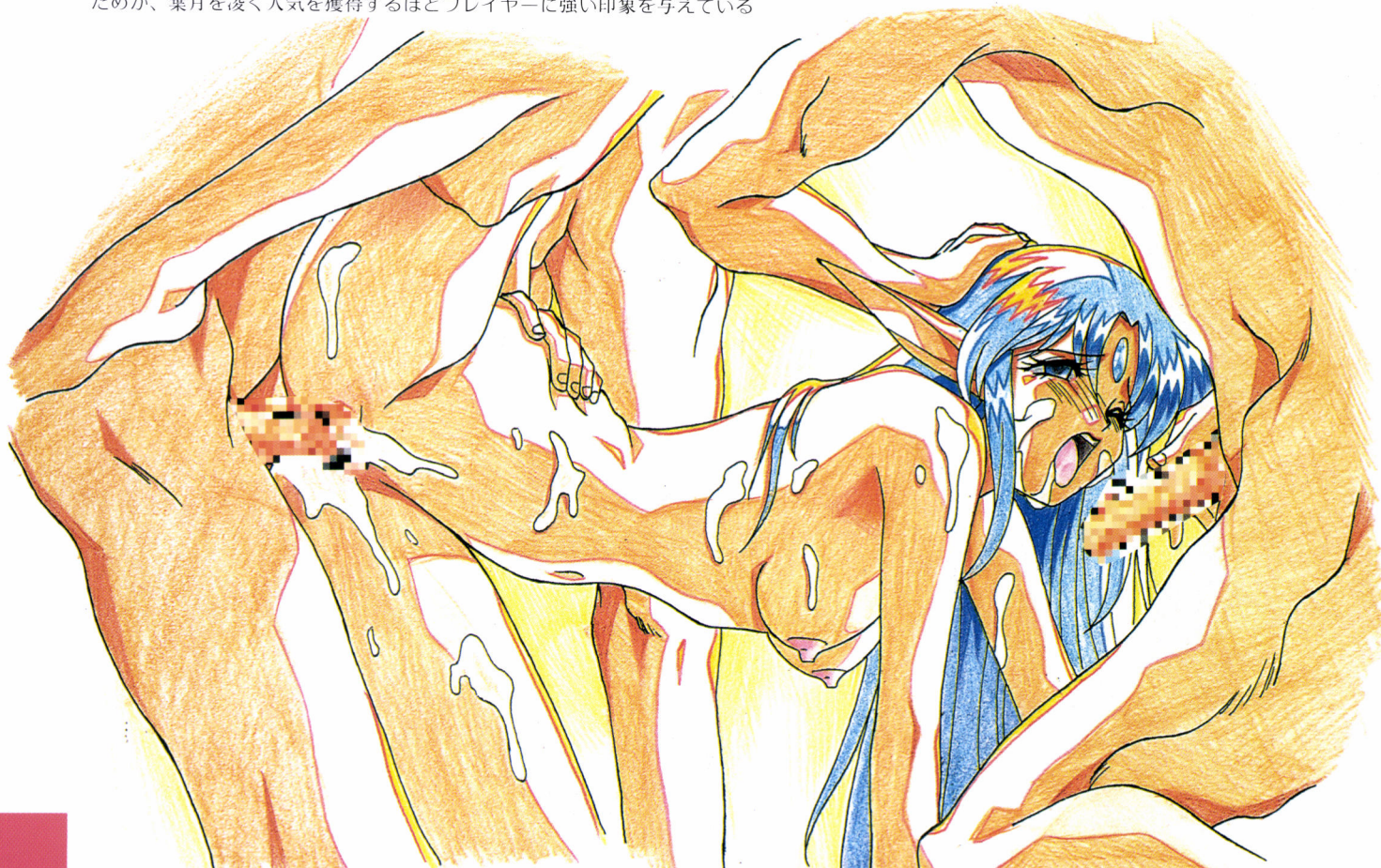
闘神クランク。さすがにアプロスもこいつは天使食いにする気にはならなかったようで、闘神の地位を見せびらかす広告塔として飼われているだけのちんちん親父。必殺技「ラブリーちんちんハートアタック」も闘神となったシードには通用しなかった

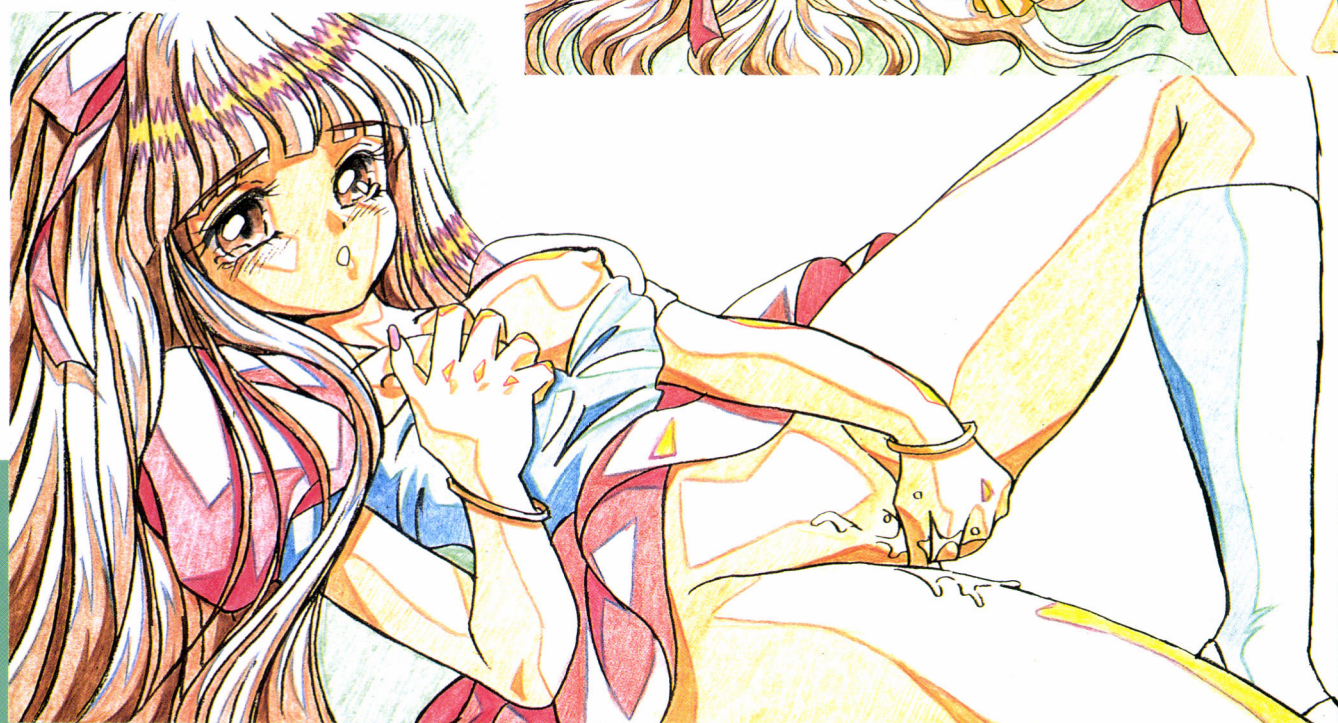
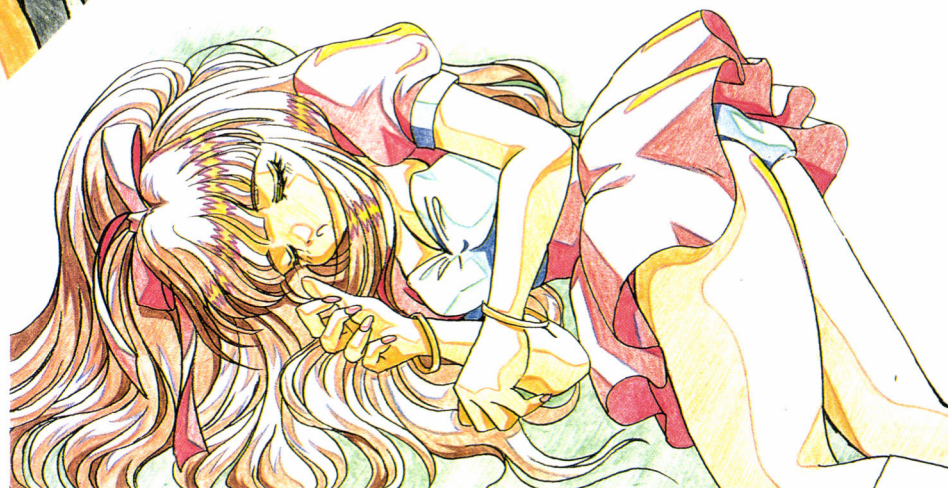
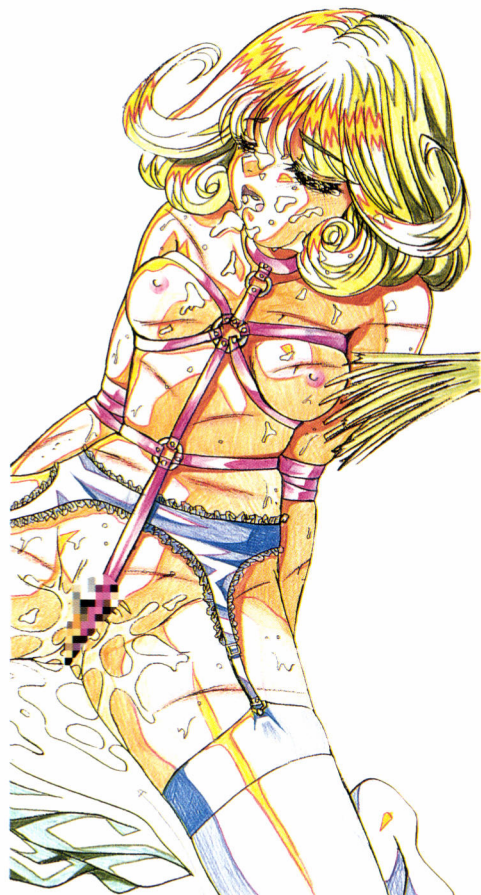
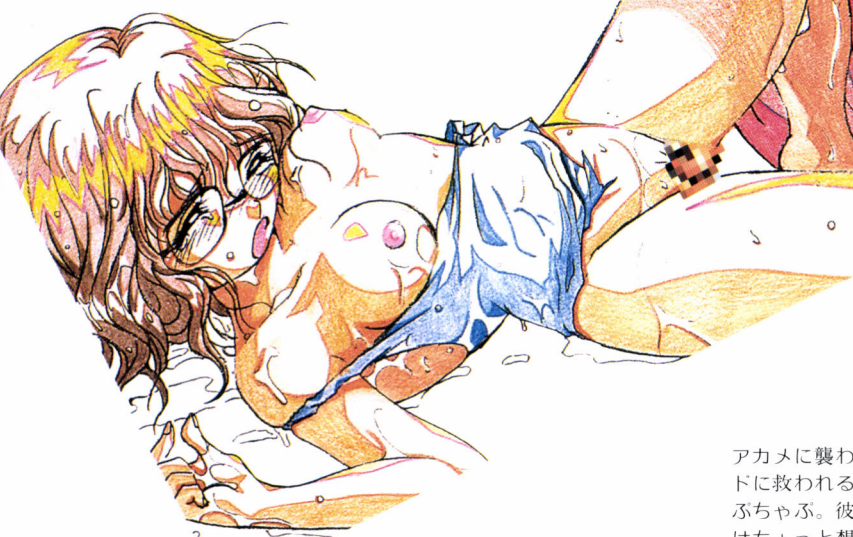
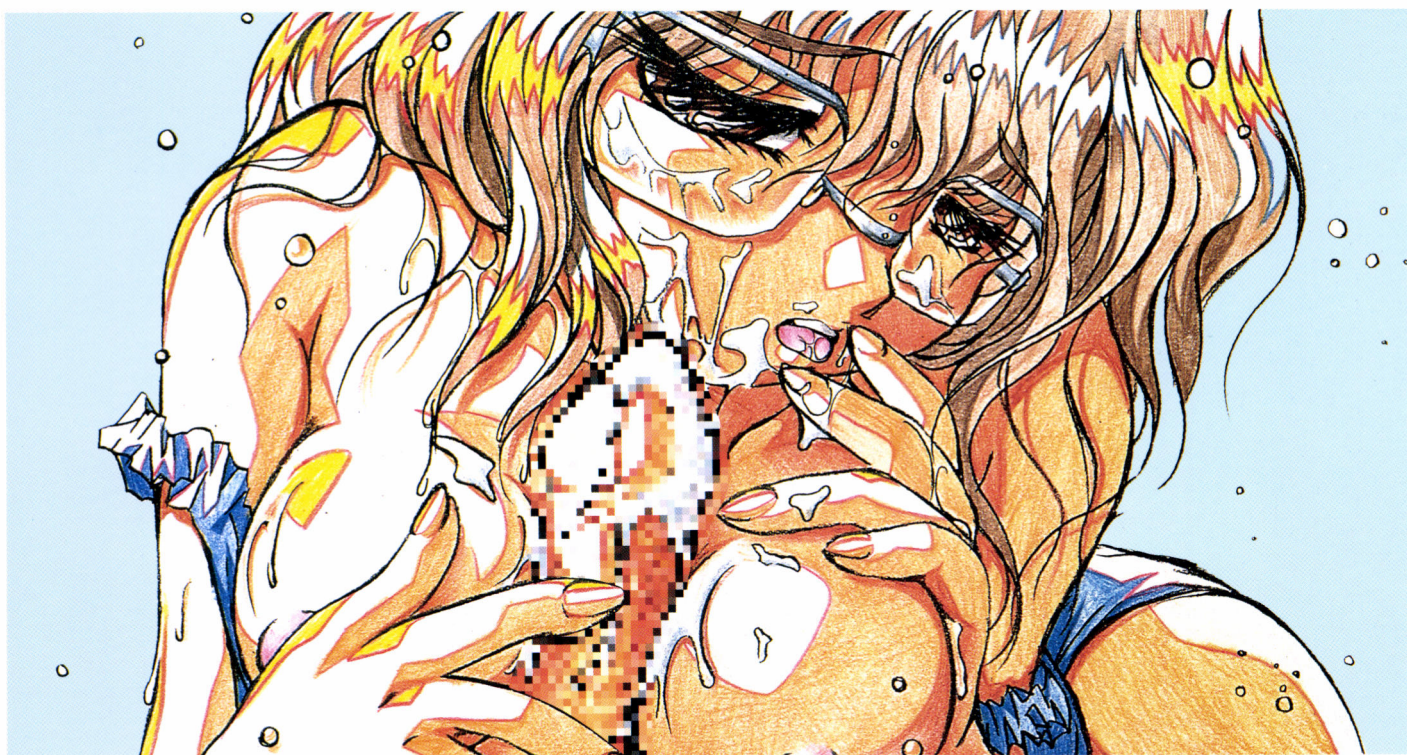
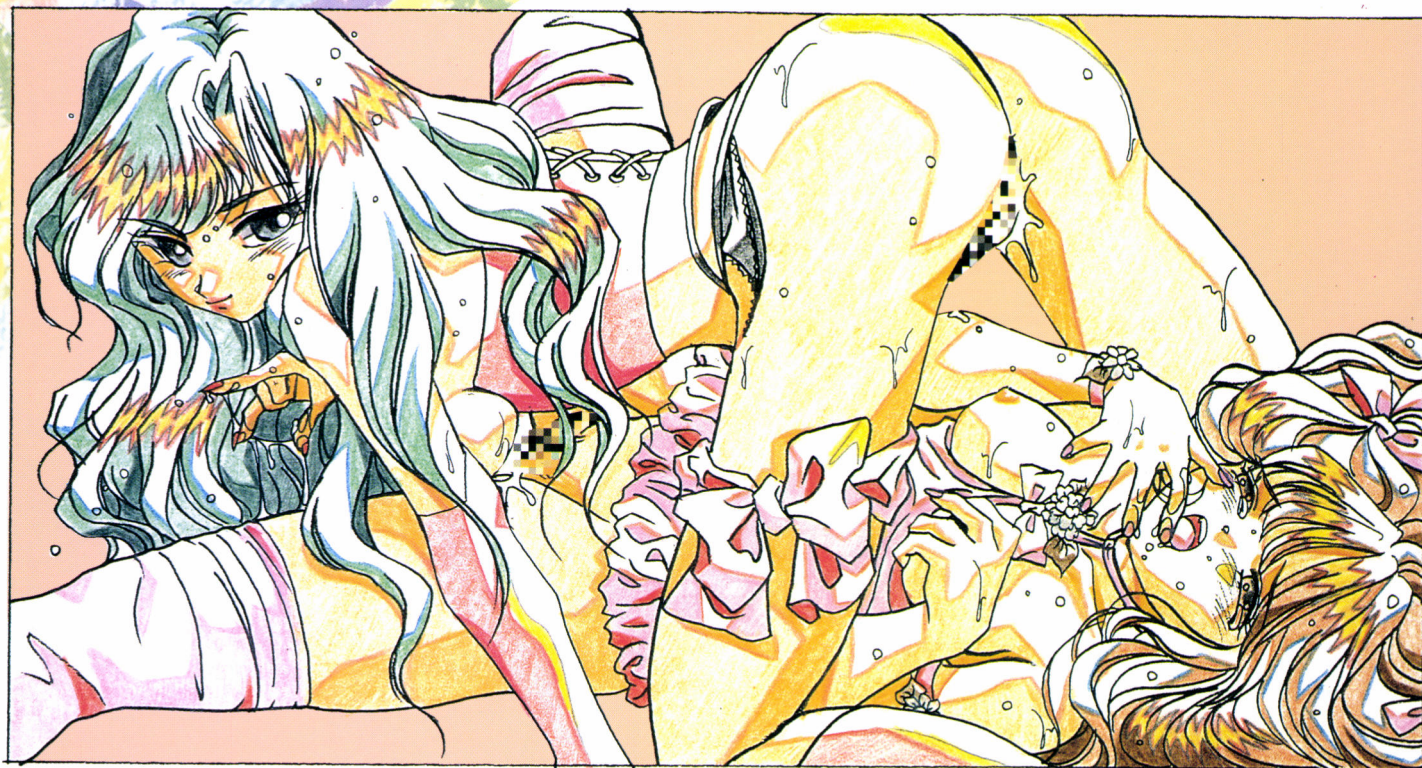
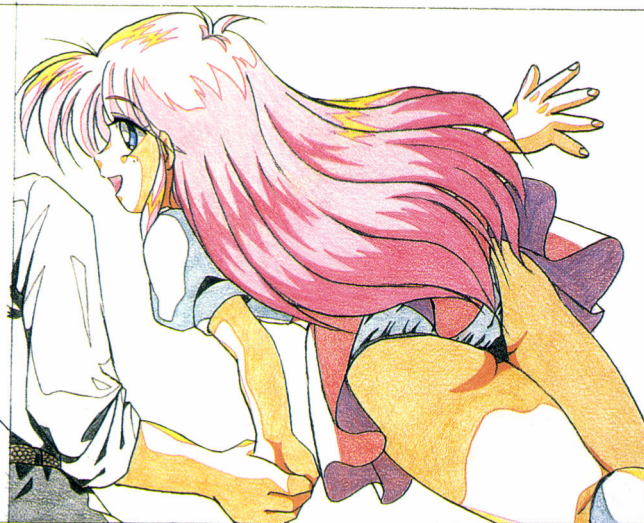
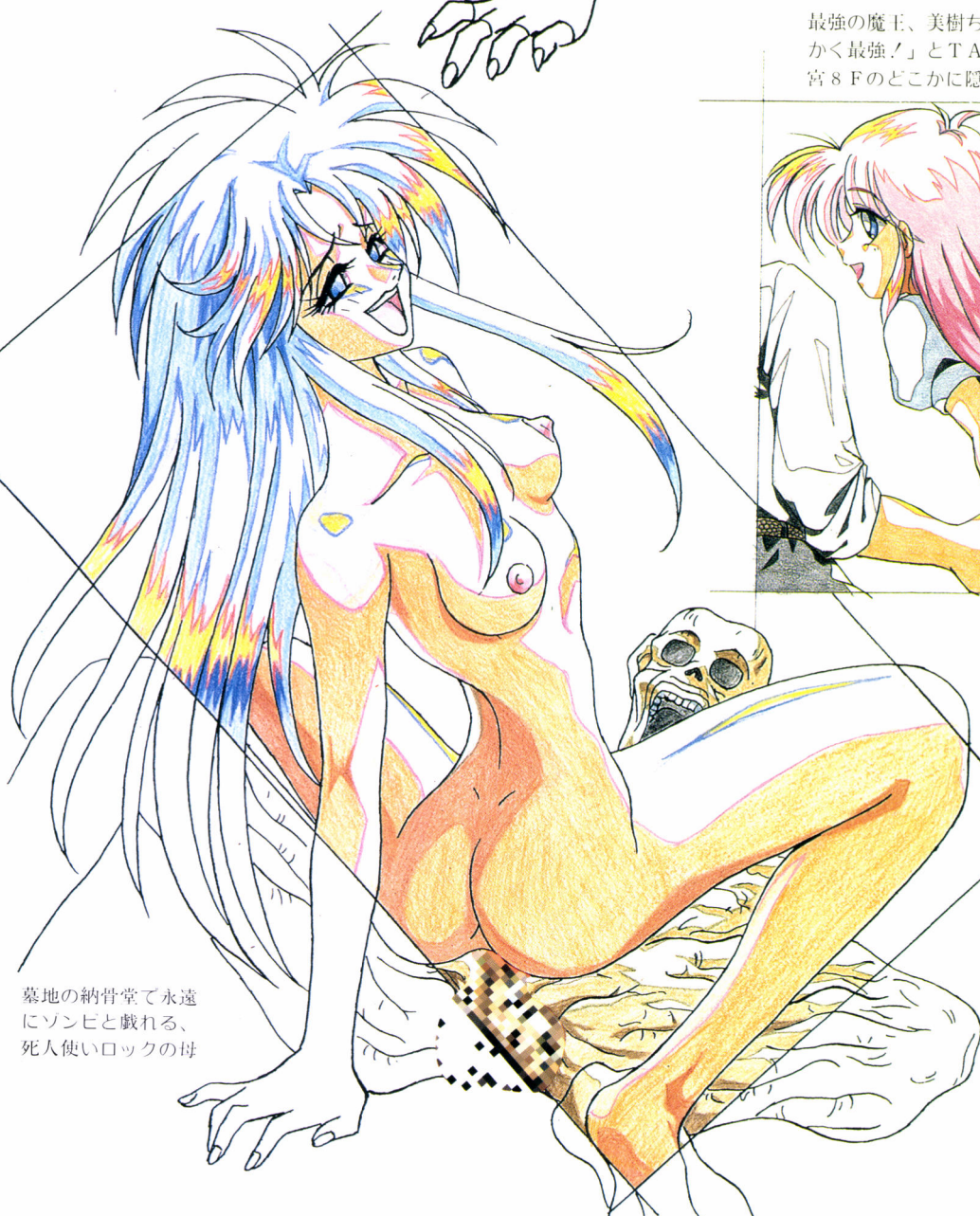
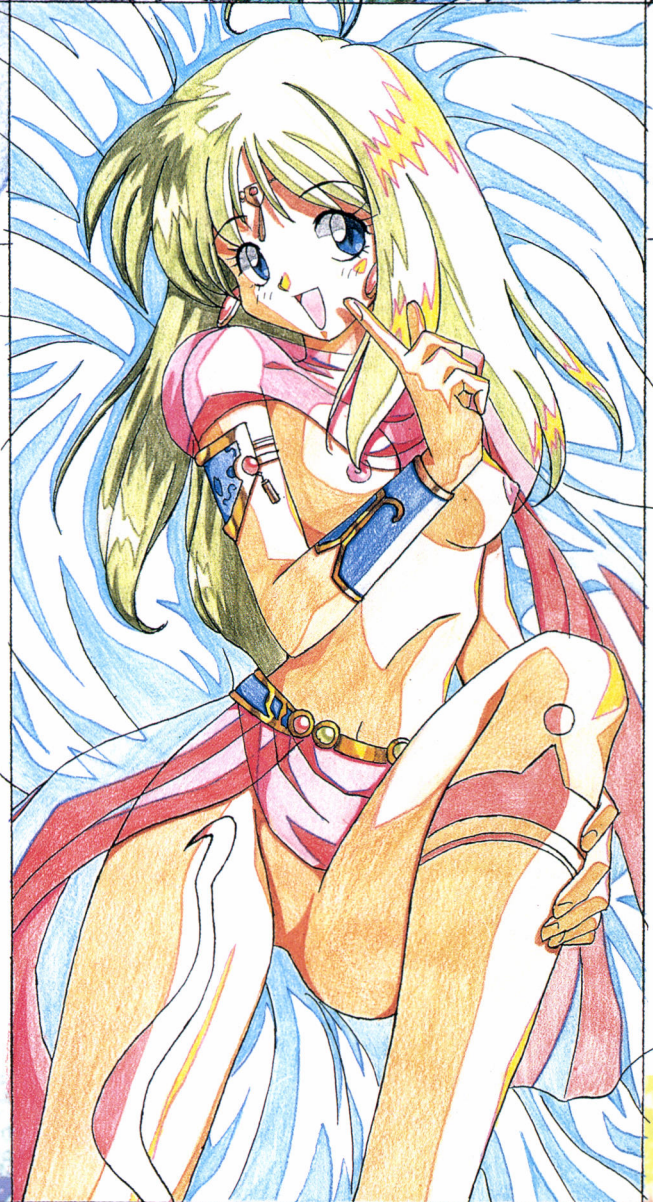
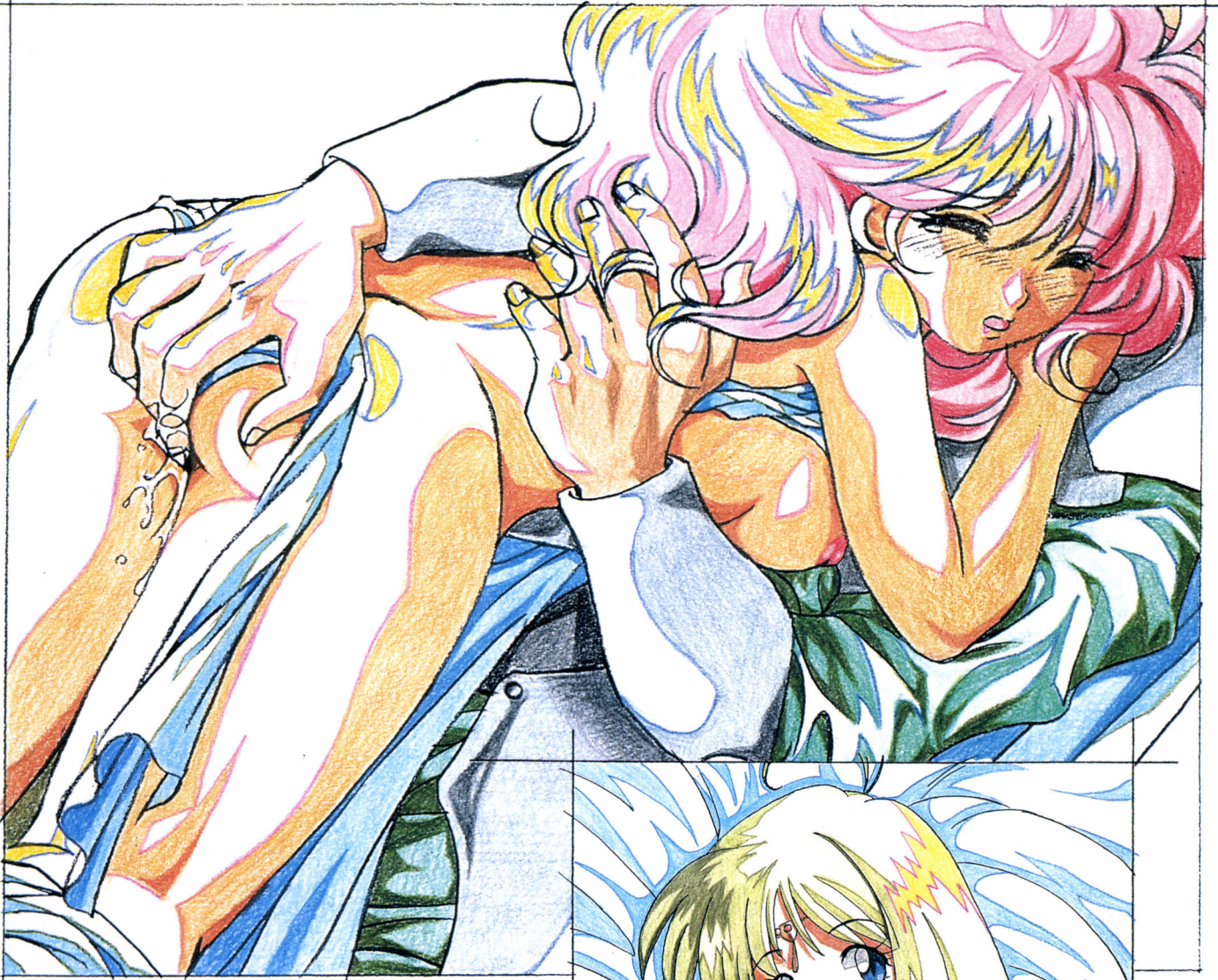
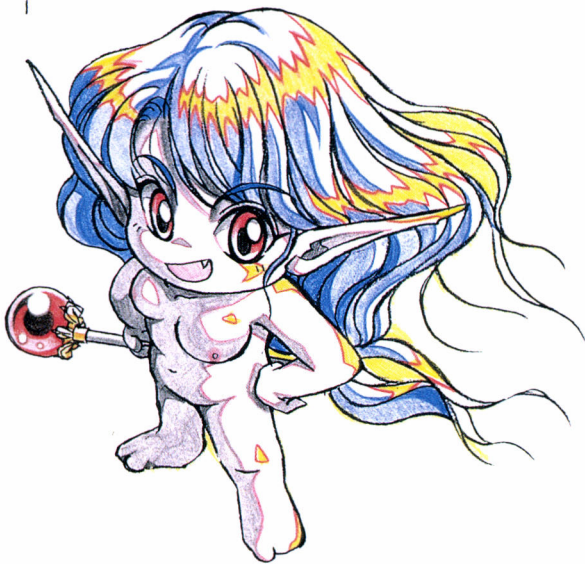
カーツウェルとは対称的に、自ら進んで天使食いであることを楽しむ幻杜坊。「人間の数だけ常識、観念がある」という名言を吐き、敢然とシードに挑む

人質となった妻のために意に染まぬ任務に向かうカーツウェル。狂った妻と再会したときついにその刃をアプロスに向けるが……

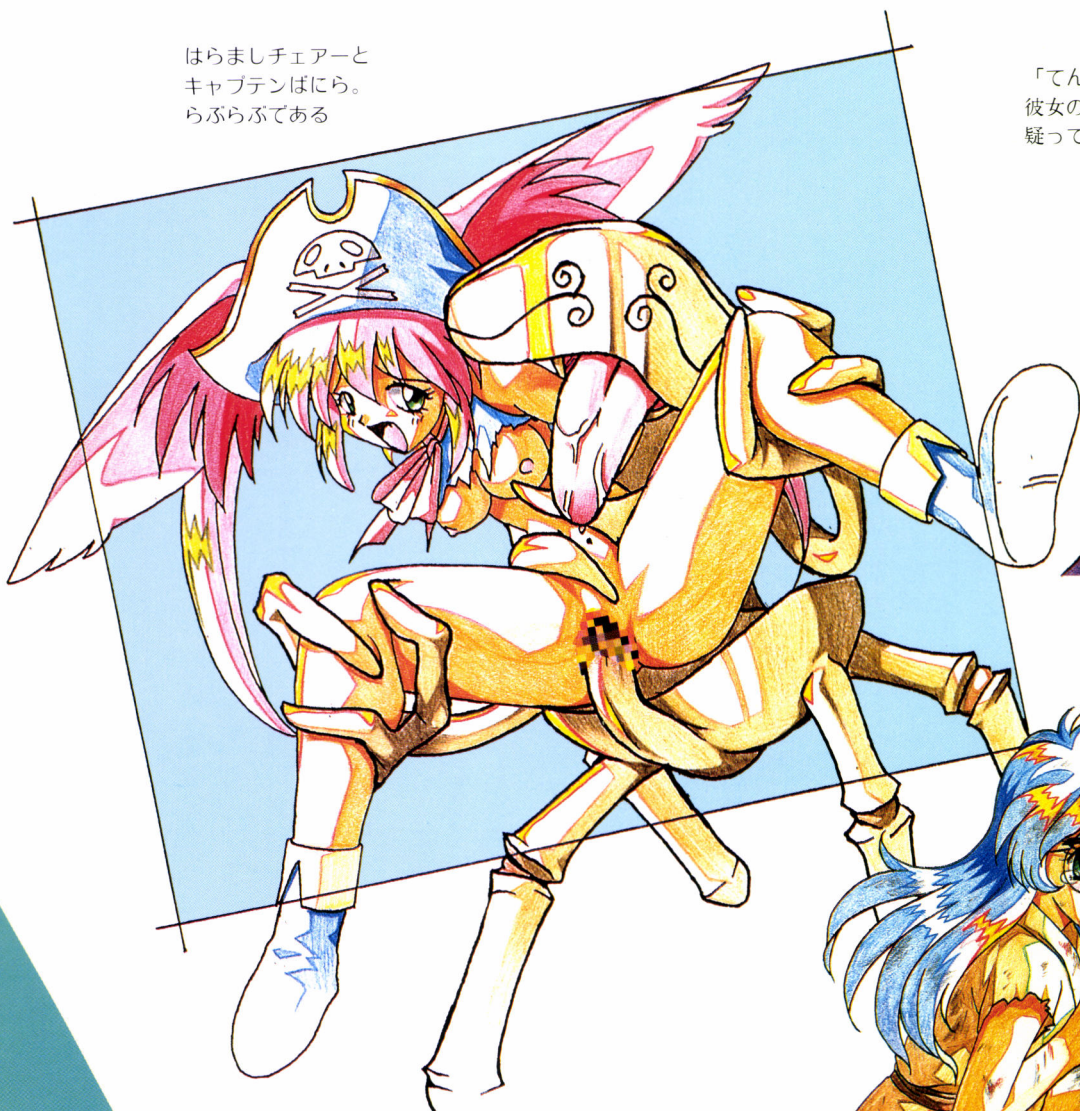
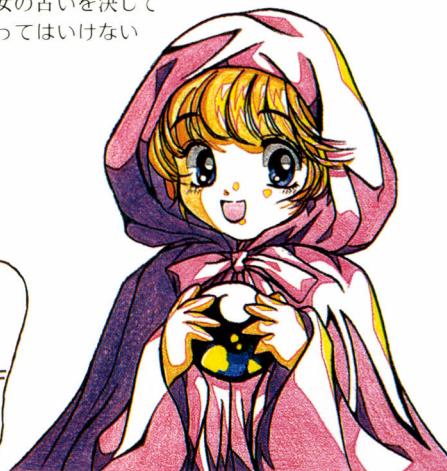
闘神
DIGE

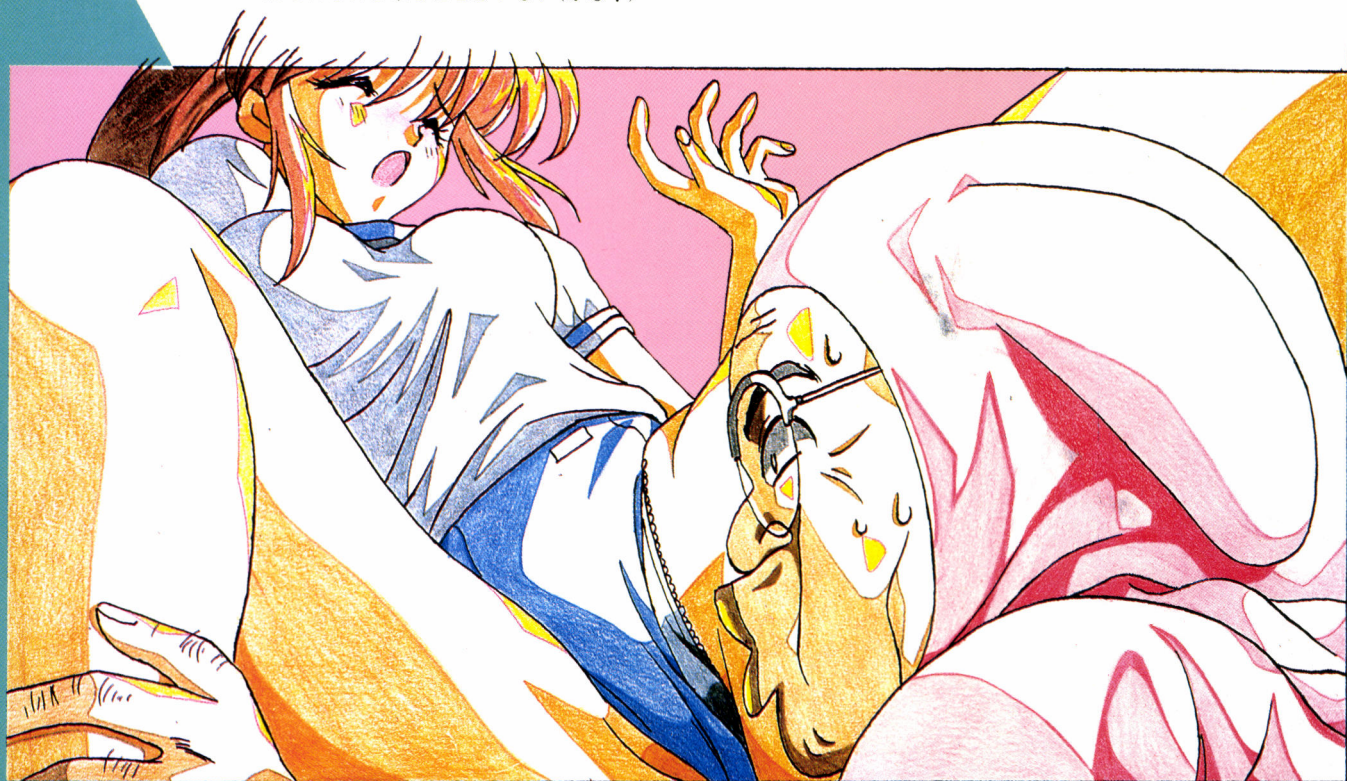
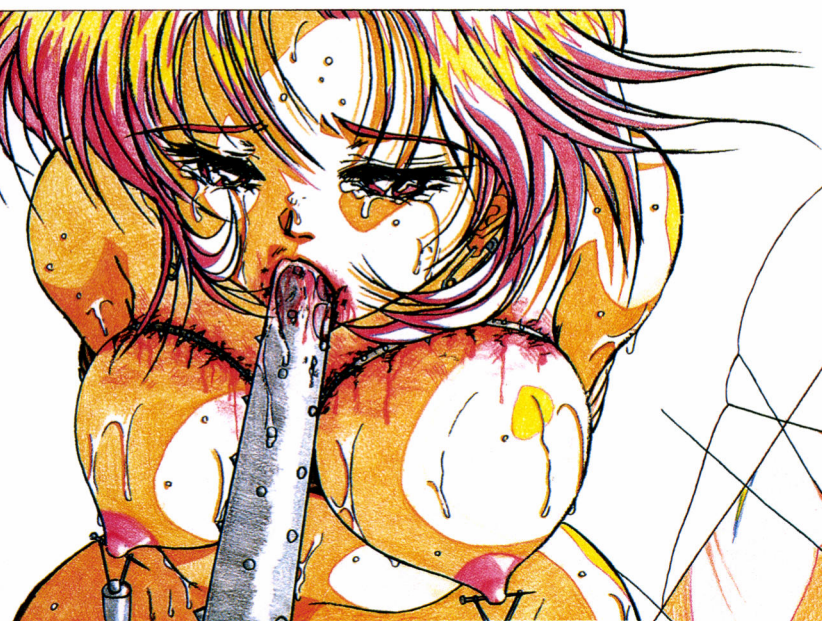
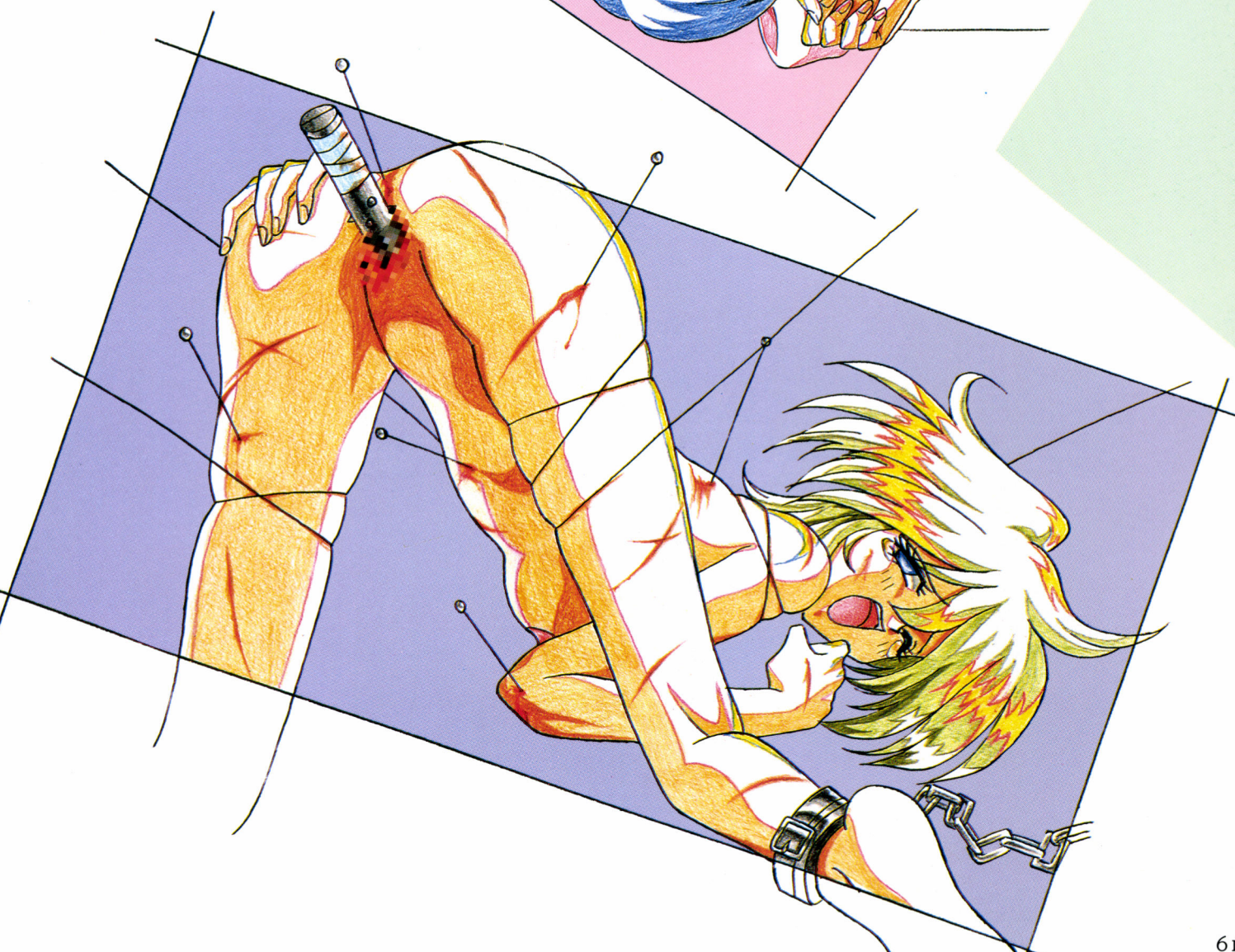
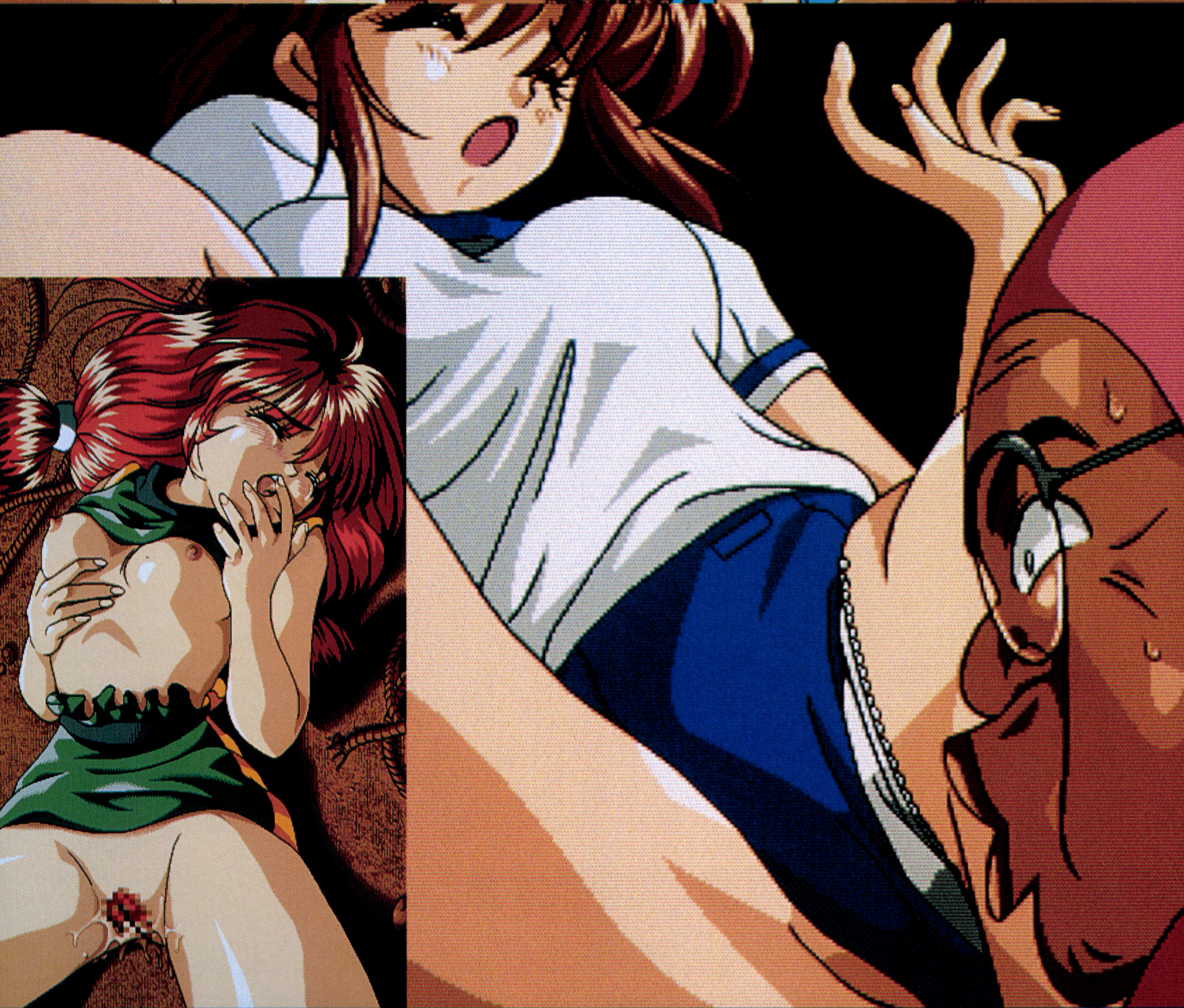
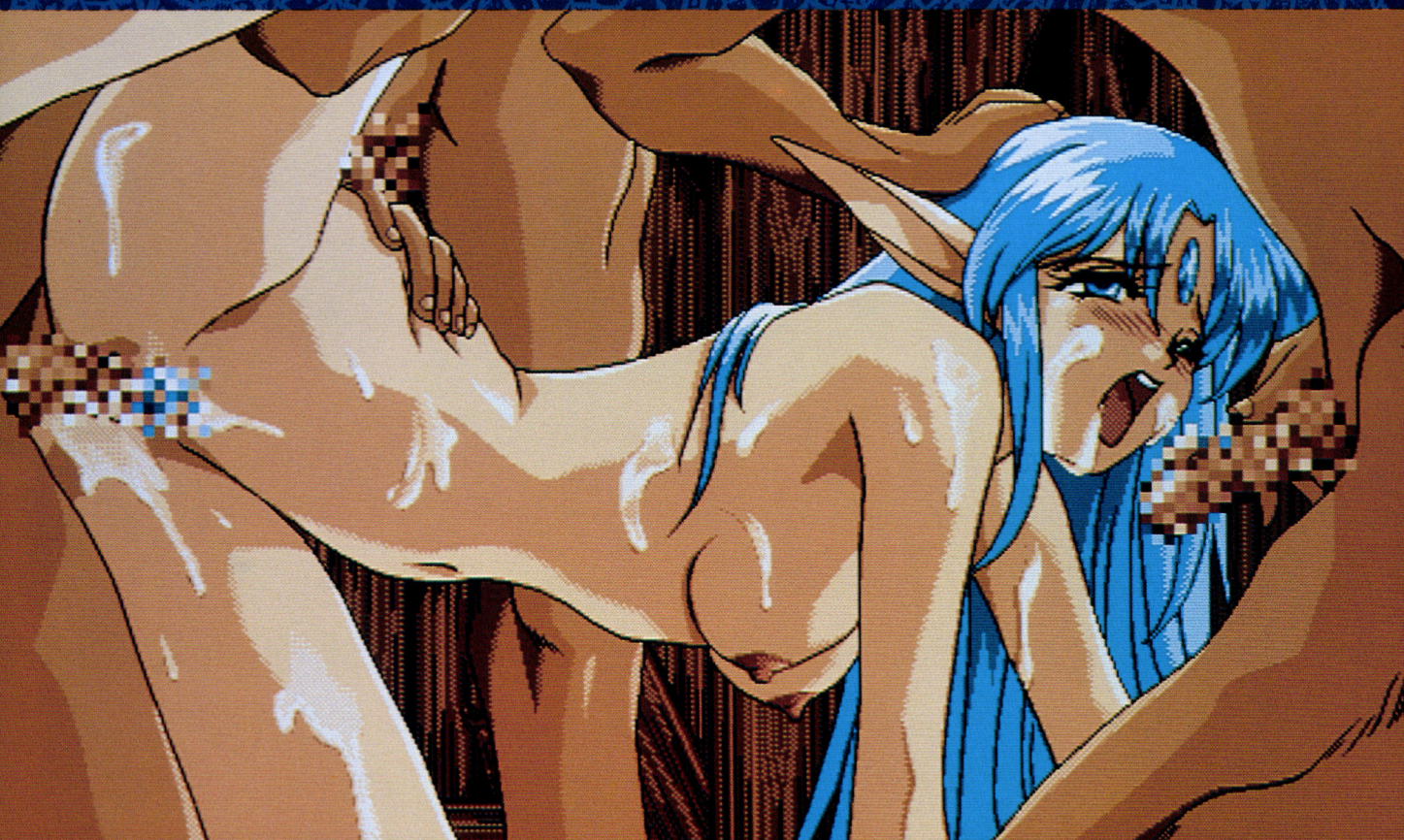
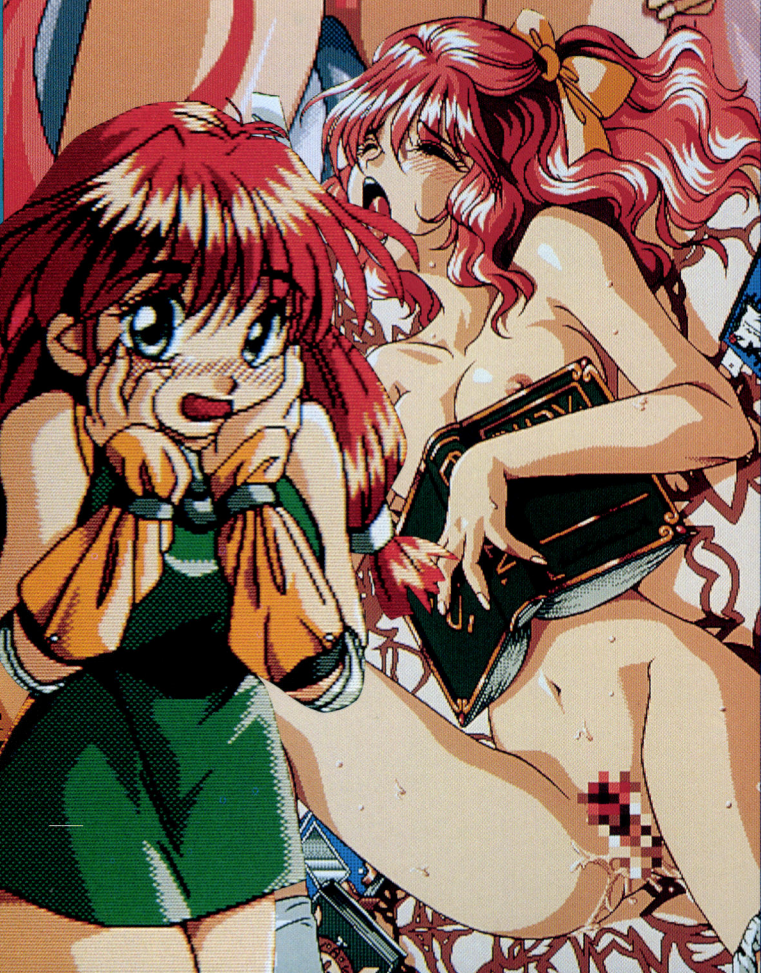
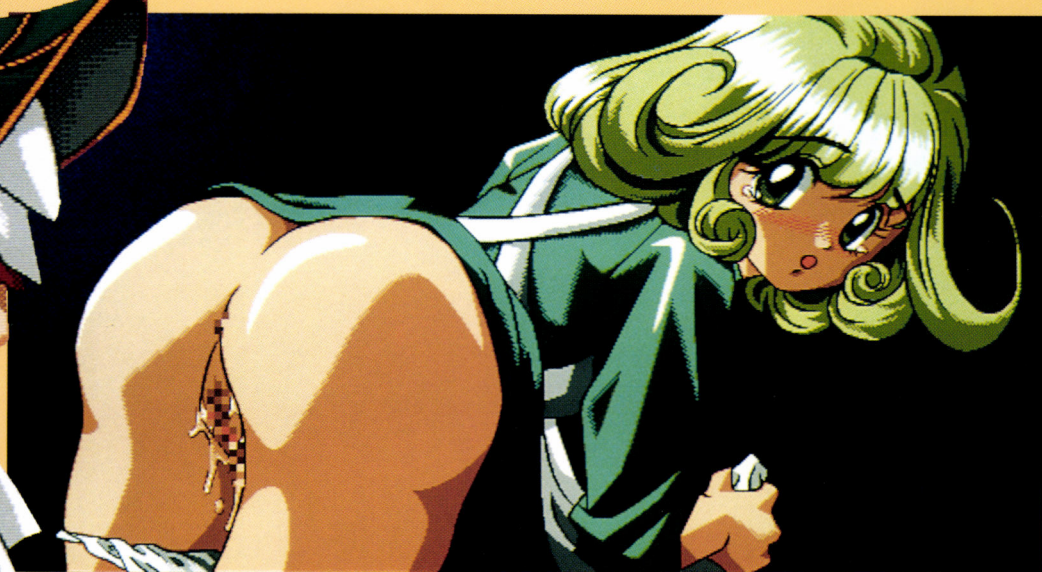
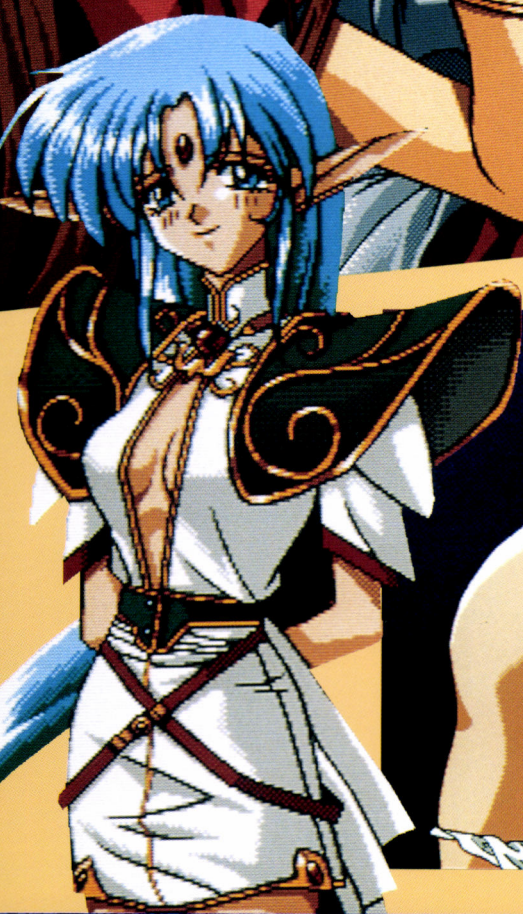
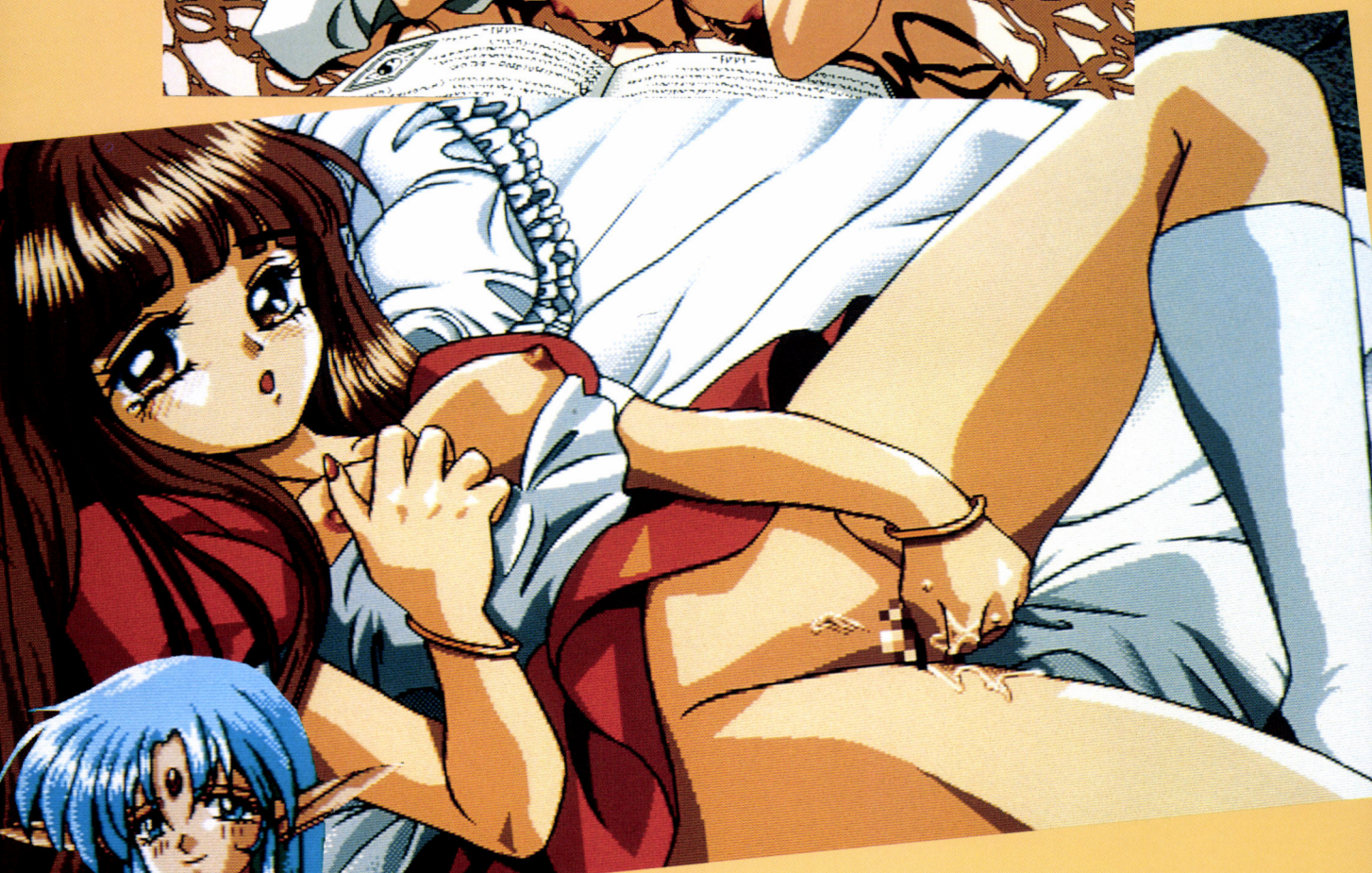
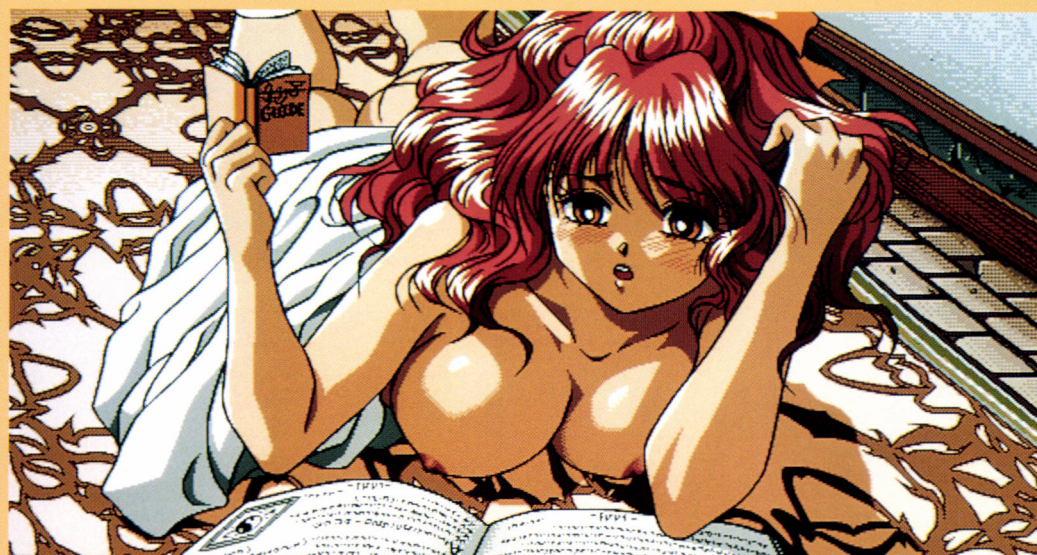
RESIDENT OF DUNGEONS

・迷宮の住人たち・

戦士たちの試練の場であり、また物語のもうひとつの舞台でもある地下迷宮。モンスターが跋扈する危険な場所を住処とする人や異形のものたちもまた、シードの冒険に深く関っていく重要なキャラクターなのだ。

迷宮探検家としてダンジョンを探索するダイアナ。シナリオのとりさん入魂の「切れた」キャラ。
「鬼切りの剣」「人切りの剣」の封印を解くには、彼女の知識が不可欠なのだが……

ラグナード迷宮内の、はにわ教の神殿に仕える神官エムア。彼女の勧誘に乗って「はにわ聖戦士」となるかどうかが、ストーリー進行の大きな分岐点となる

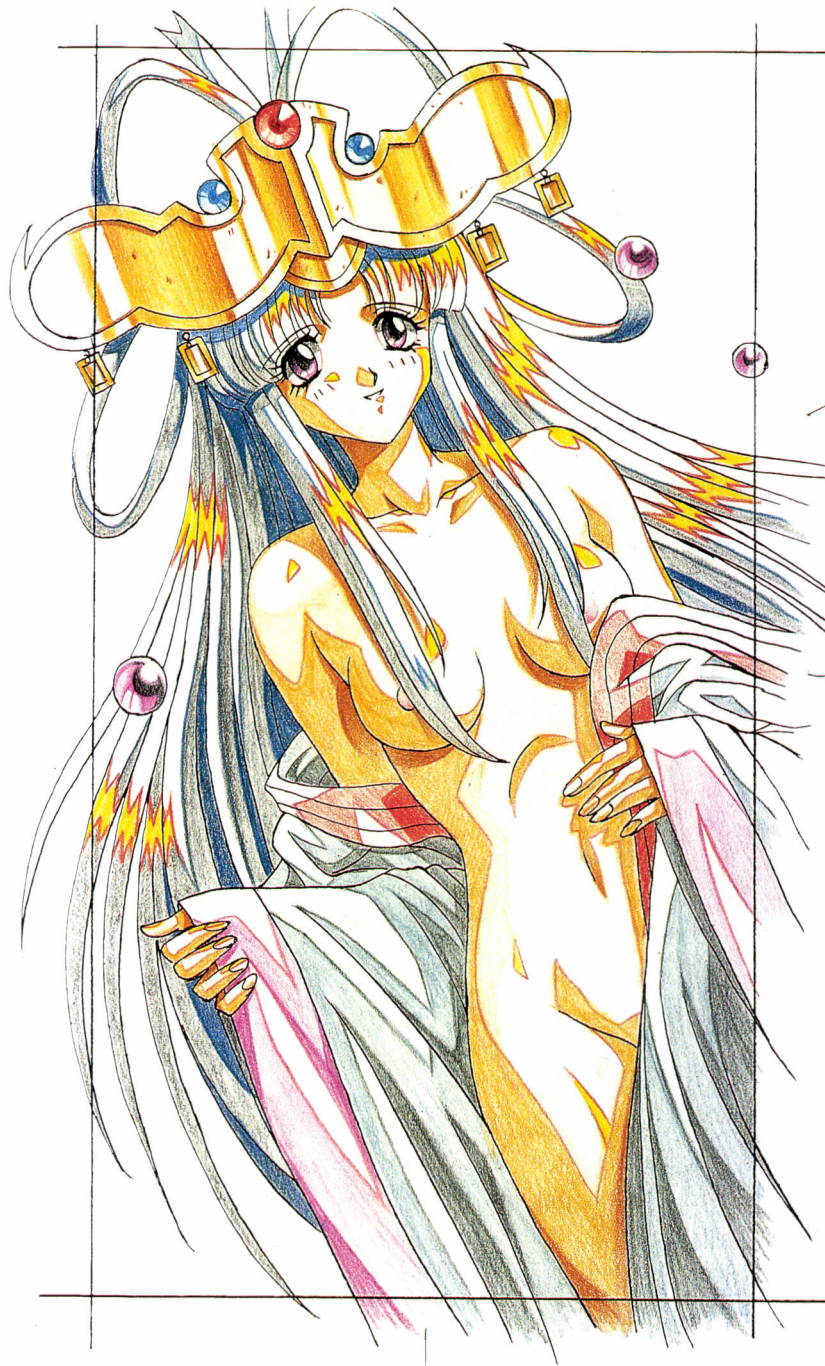
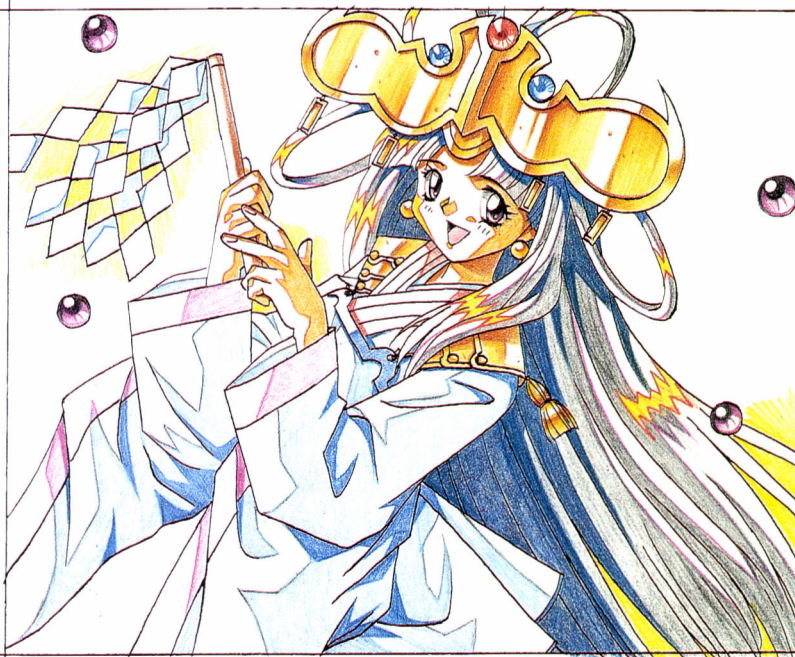
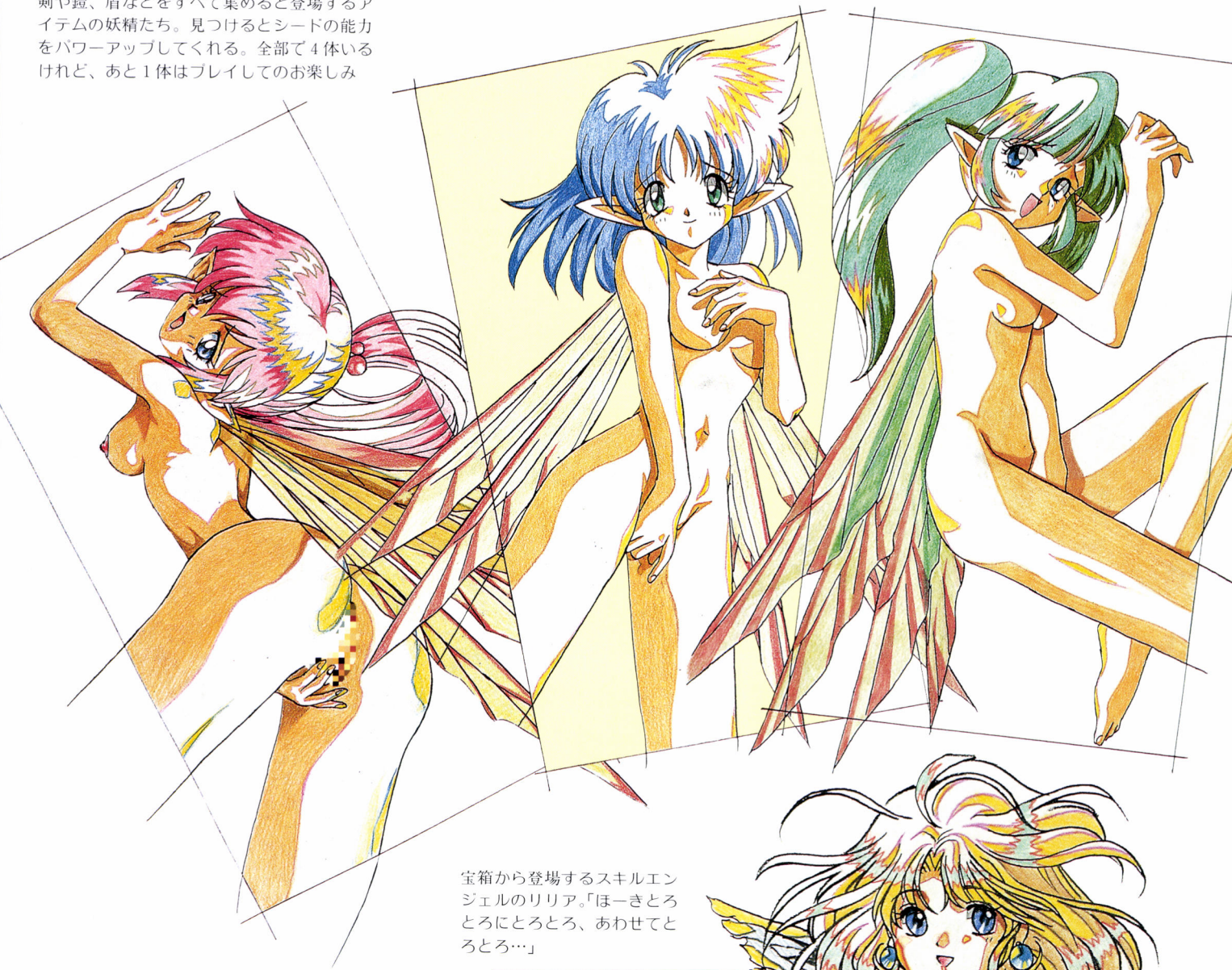
死んだ亭主の墓を守る未亡人フルスミーナ。盗賊に襲われた彼女の願いを叶えてあげるか、それとも……

シードを慕う盗賊の娘、アシカ。こんなかわいい娘を崖から突き落とすなんて、シードにできるわけが……あ、落としちゃった(笑)

クライアは人間に追われる種族、カラーの娘。シードが、はにわ教に入信した場合は登場しない。彼女のグラフィックはこの４枚だけだが、衝撃的な結末のためか、葉月を凌ぐ人気を獲得するほどプレイヤーに強い印象を与えている

「頭のネジがゆるんでいるがあそこの締まりだけはいい」ケチャップ。本編には登場しないが、彼女の父親というのを一度見てみたいものだ

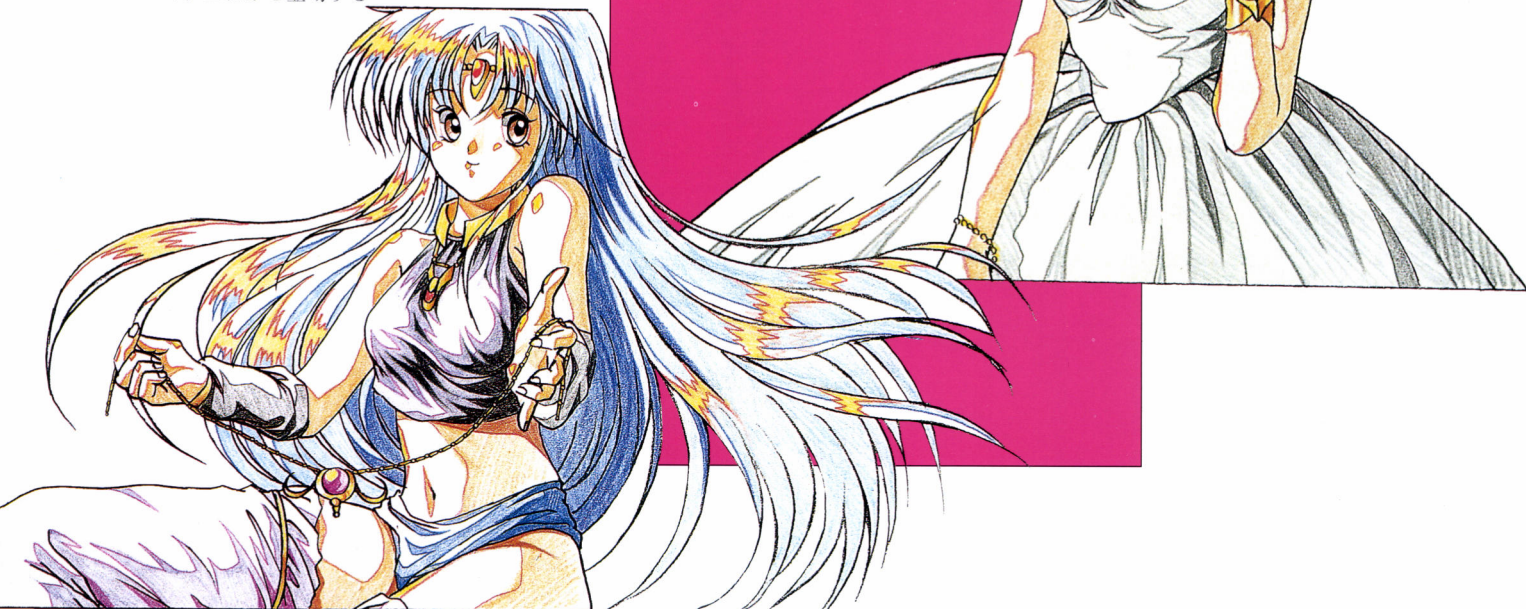
永遠に眠り続ける眠り姫、レミア。しかし３匹のガーディアンを倒せば目覚める。誇大広告というべきか？

アカメに襲われているところをシードに救われる女の子モンスターちゃぷちゃぷ。彼女とドラクの夫婦生活はちょっと想像しがたいものがある

ラグナード迷宮２Ｆにある、えっちなお風呂屋さんのソープ嬢マリリンとピリリン。
もしかすると猛大人と竿兄弟になってしまうかもしれないが、それでも風呂に入る？

最強の魔王、美樹ちゃんの写真。彼女について、「とにかく最強！」とＴＡＤＡさんは語った。ラグナード迷宮８Ｆのどこかに隠されているハニーキングの宝物

墓地の納骨堂で永遠にゾンビと戯れる、死人使いロックの母

覗き穴の女の子ミチル。この世界では風俗は迷宮内にあることになっているらしい。ちなみに、何度覗いてもチルチルは出ない

「闘神都市」にも登場した魔女アトランタ。去り際に「次の闘神都市で会いましょう」と言い残して消えて行くが、それは一体いつになるのだろうか？

はらましチェアーと
キャプテンばにら。
らぶらぶである

「てんちゃい占い師」アーシー。
彼女の占いを決して
疑ってはいけない

地獄の河原で石を積
むカレン。一つ積ん
では母のため……

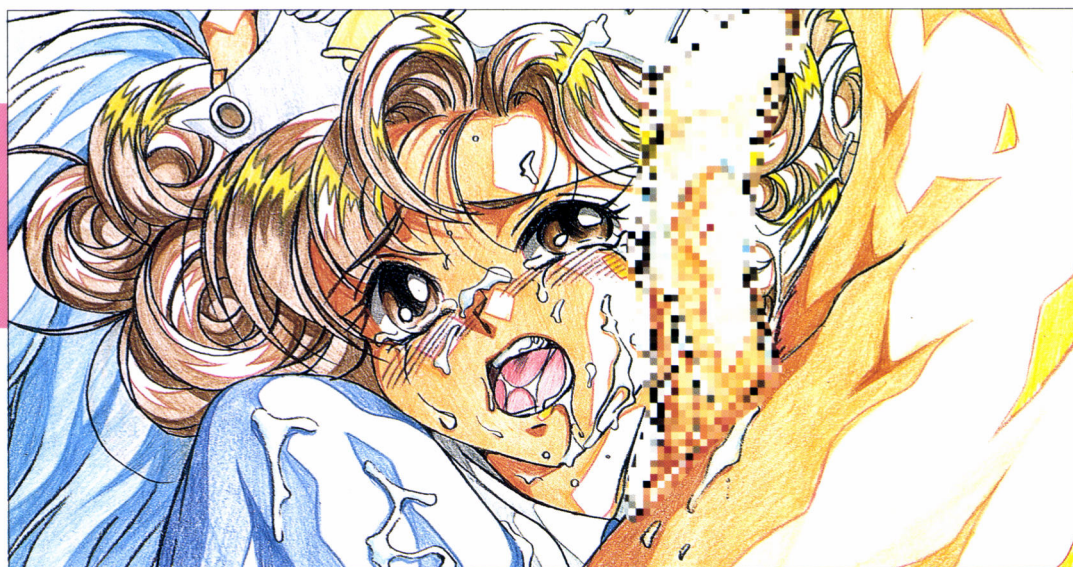
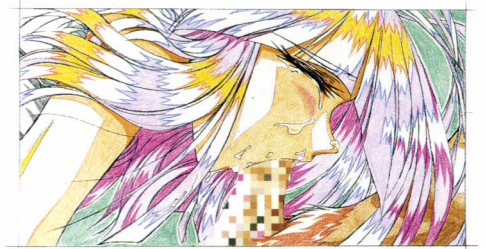
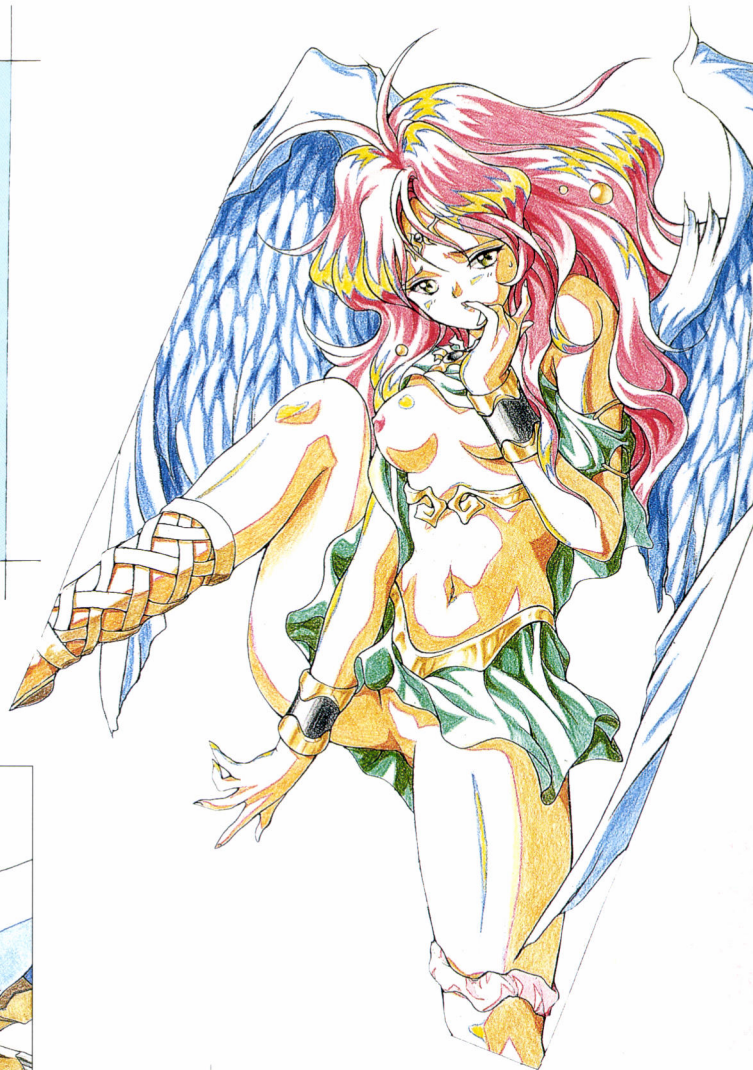
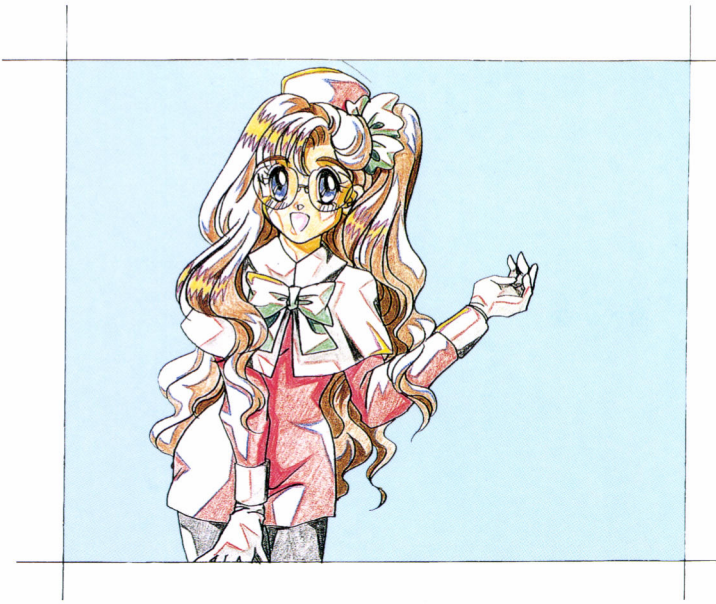
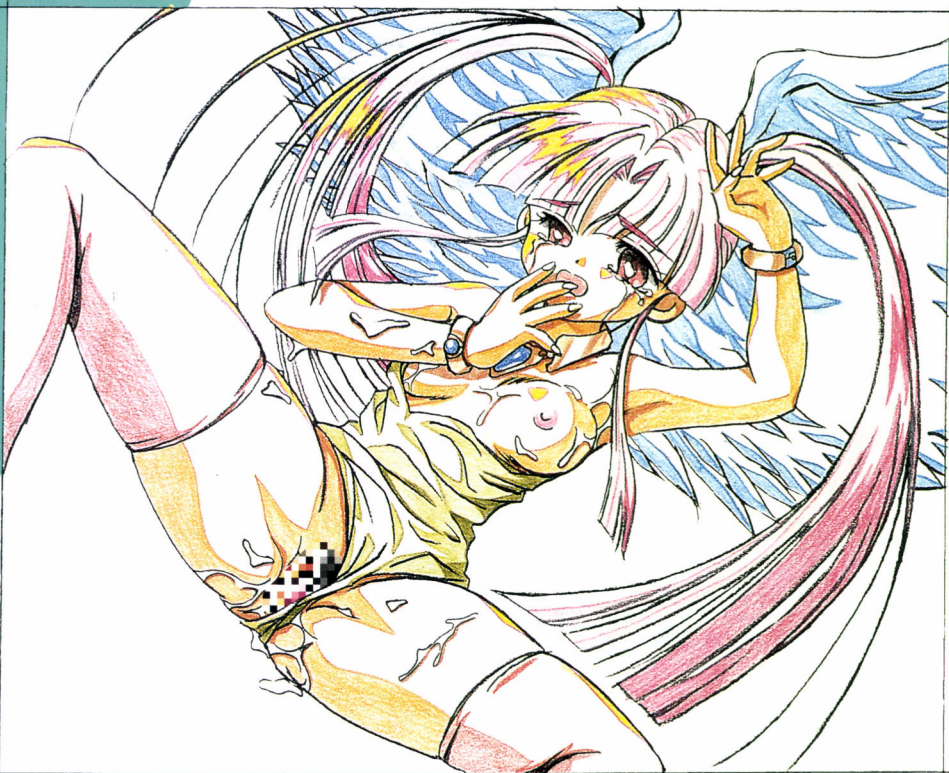
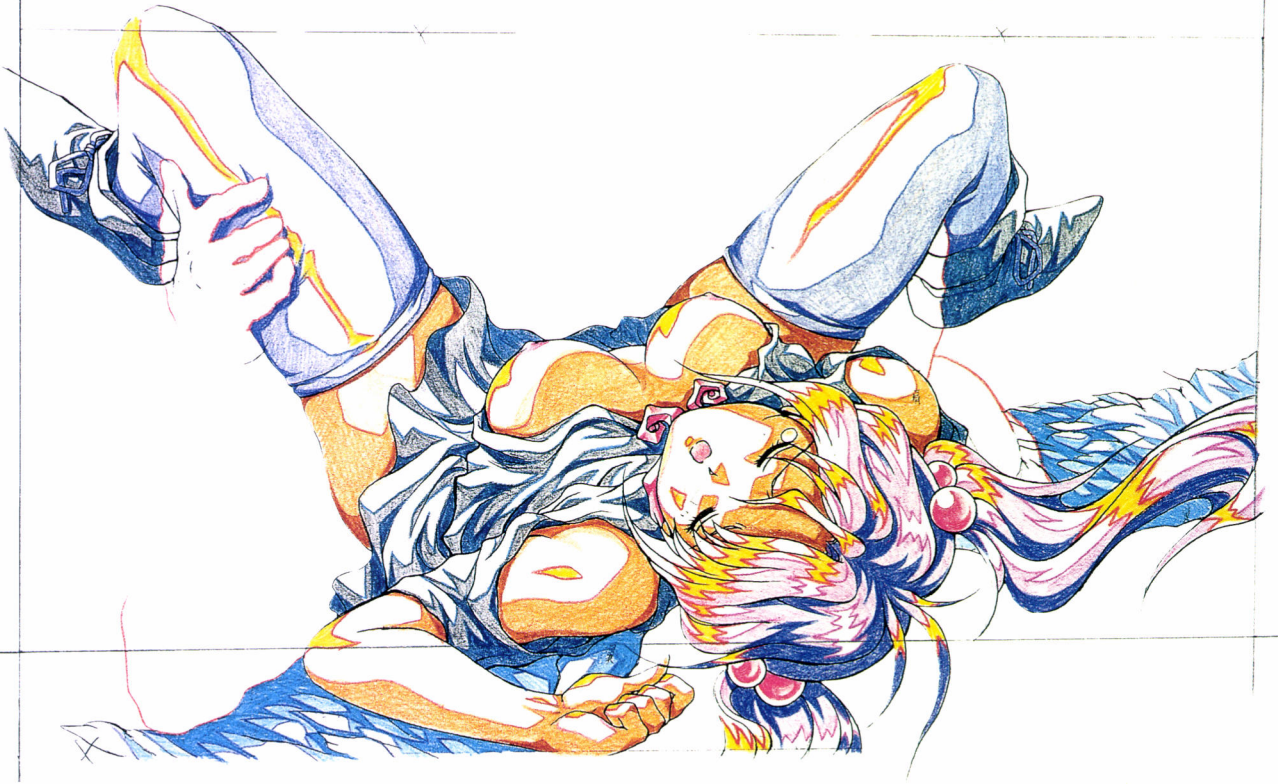
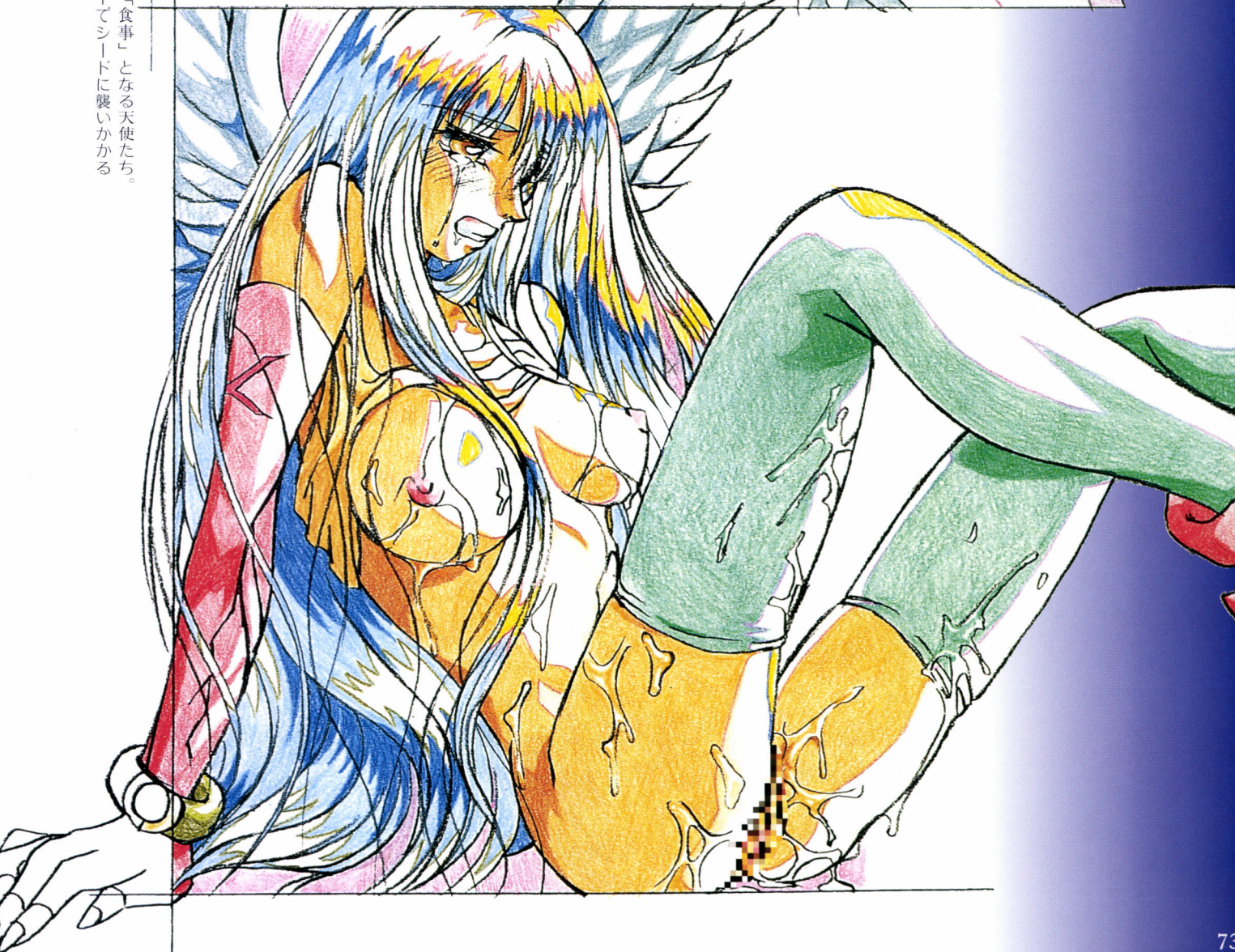
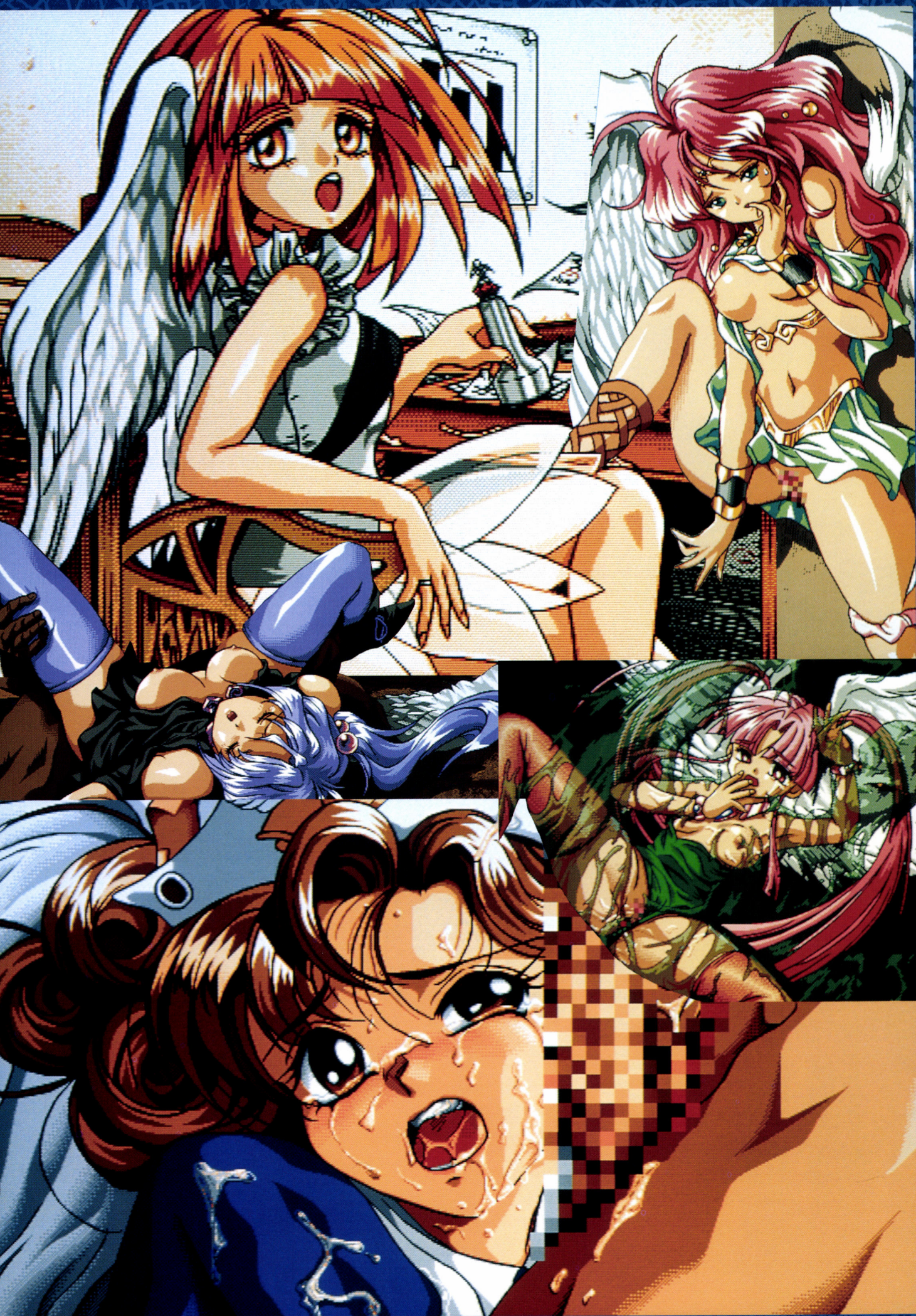
ぶるま教の司祭、今村とぶるま少女。謎だ
らけのぶるま教については、いずれ改めて
語られる日が来るにちがいない(かな?)

鬼王の審判を受け、地獄の牢獄で生前の罪を贖う女たち。悪行の報いというには、あまりにも悲惨な姿だが……

GODDESS & FAIRIES

女神・妖精

レベルアップや魔法、スキルなど、シードにさまざまな能力を授けてくれる女神や妖精たち。彼女たちと出会うことで、シードは戦士としての能力を上げていく。

レベル神、アガサ・カグヤ。この世界では、それぞれの戦士にひとりずつレベル神が存在するらしい。だからこれからも毎回違う女神が登場するだろう

剣や鎧、盾などをすべて集めると登場するアイテムの妖精たち。見つけるとシードの能力をパワーアップしてくれる。全部で４体いるけれど、あと１体はプレイしてのお楽しみ

宝箱から登場するスキルエンジェルのリリア。「ほーきとろとろにとろとろ、あわせてとろとろ…」

「トンビトアブラゲドカレーライスガパアーラパラ、えいっ！」魔法の伝道師パッド。リリアと同じく、宝箱から登場する

ANGELS

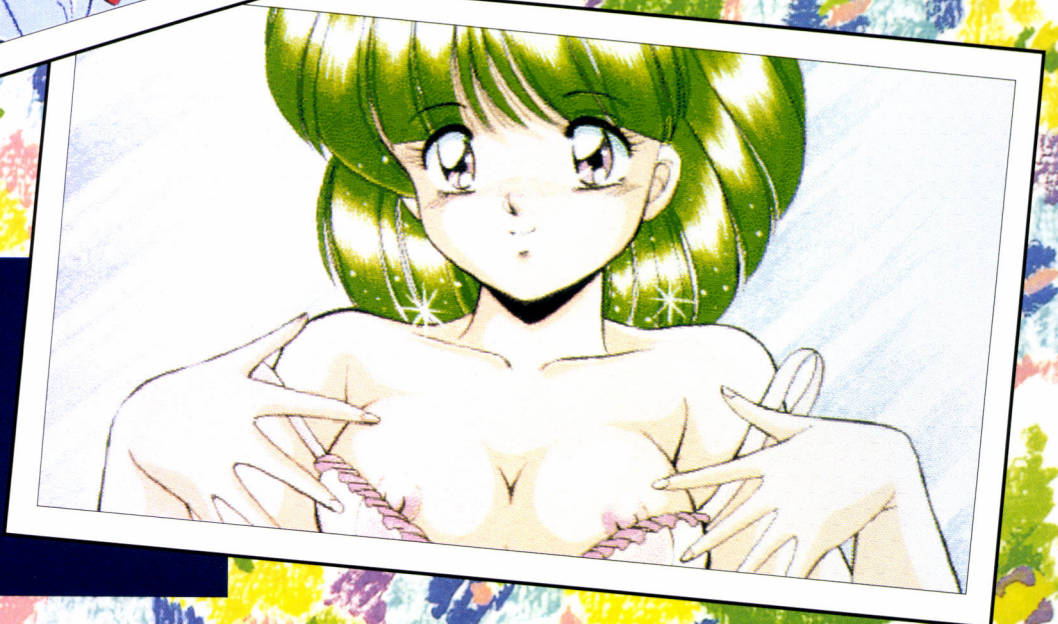
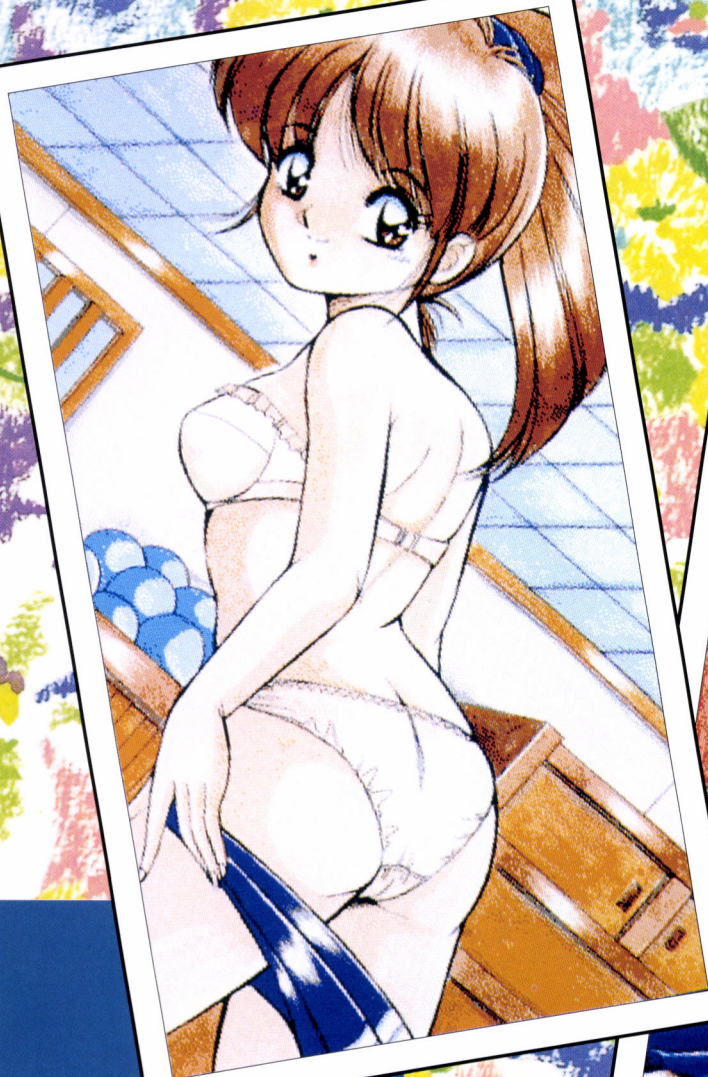
•天使たち•

天使を犯すたびに、その力を吸収し急速に力を増すシード。いつかアプロスとデラスを倒し、葉月をこの胸に抱くその日のために、彼はあえて鬼畜の道を選ぶのか。それとも己の信念を貫き、彼女たちを解放するのか。その選択はプレイヤーの意志に任されている。

原画をデザインしたＹＵＫＩＭＩさんが､｢今回のデザインのうち最もよく描けた｣という天使セラバーラＦ

地獄から救出されたデラスの「食事」となる天使たち。
そしてデラスは圧倒的なパワーでシードに襲いかかる

写真の女の子

ラグナード迷宮内にたたずむ６人の女の子。メイドや女子高生、アイドルだった彼女たちは、なぜかこの異世界の迷宮に閉じ込められてしまっていた。そして何者かが撮影した彼女たちのあられもない写真が、迷宮のあちこちに落ちている。全部の写真を集めれば、元の世界に戻してあげられるのだ。というわけで、30枚ある写真のＣＧをすべて公開。どこで見つかるかは、巻末のマップページを参照してね。

専属マネージャーの露子に、ご褒美のキスをねだるアイドルタレントの白鳥美羽。フォーカスされた写真を見つけて、彼女のアイドル生命を救えるか？

屋敷の主人とできてしまったため、それに気付いた夫人にムチやバイブでいたぶられてしまう哀れなメイド娘。だが、夫人に責められていくうちに痛みが快感に……。

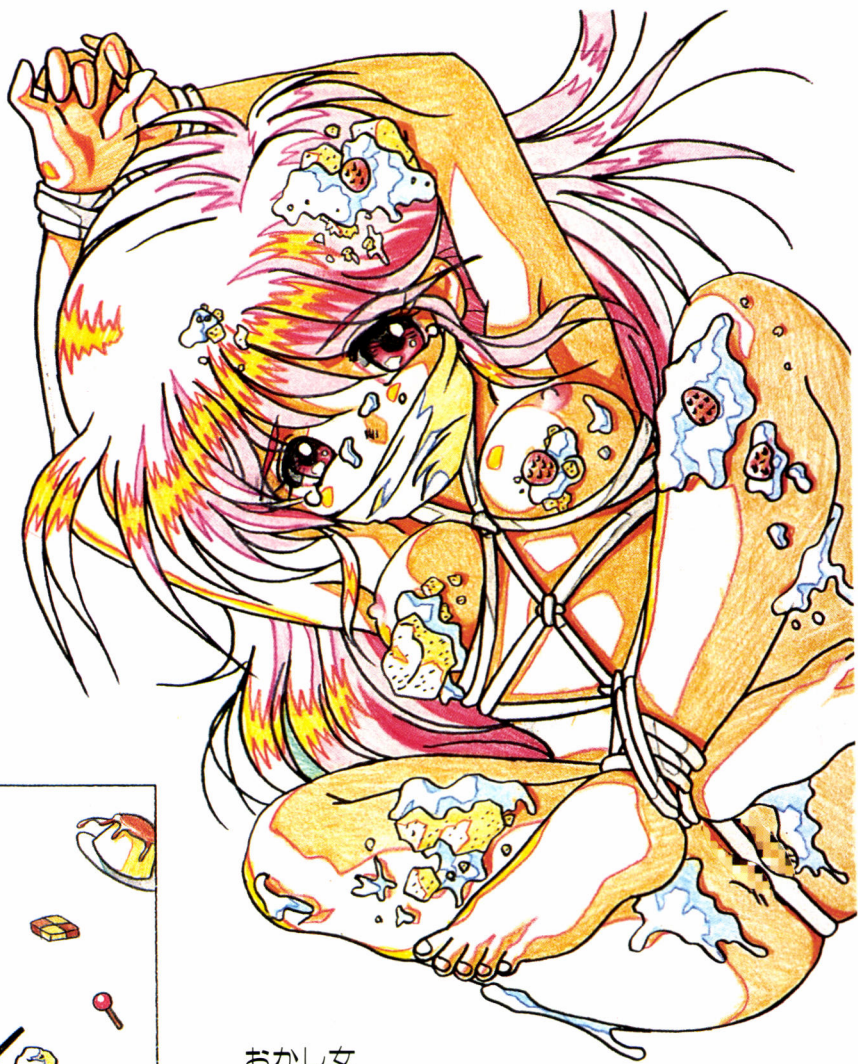
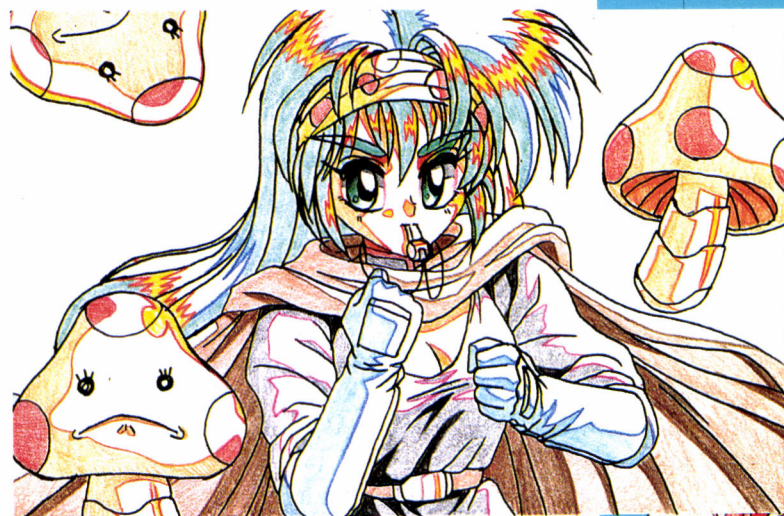
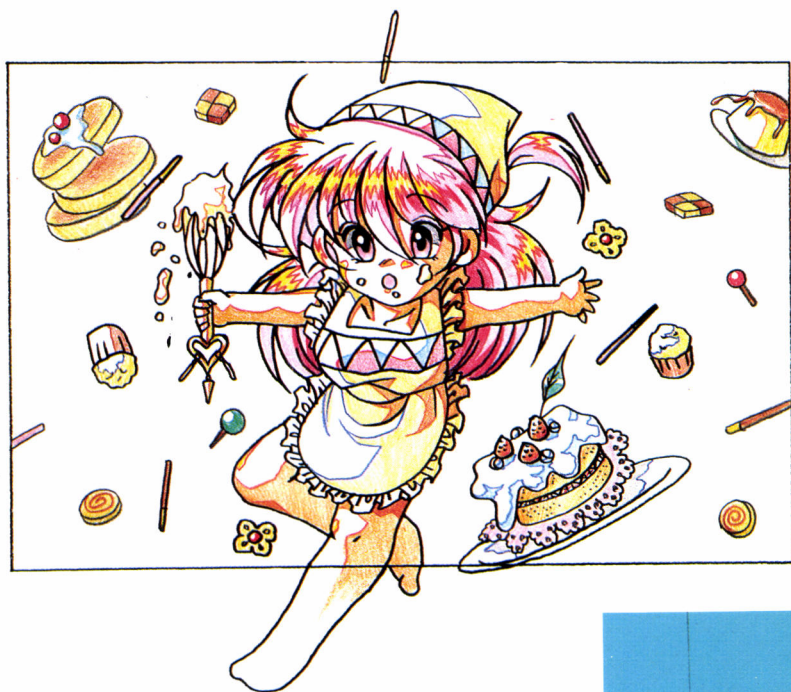
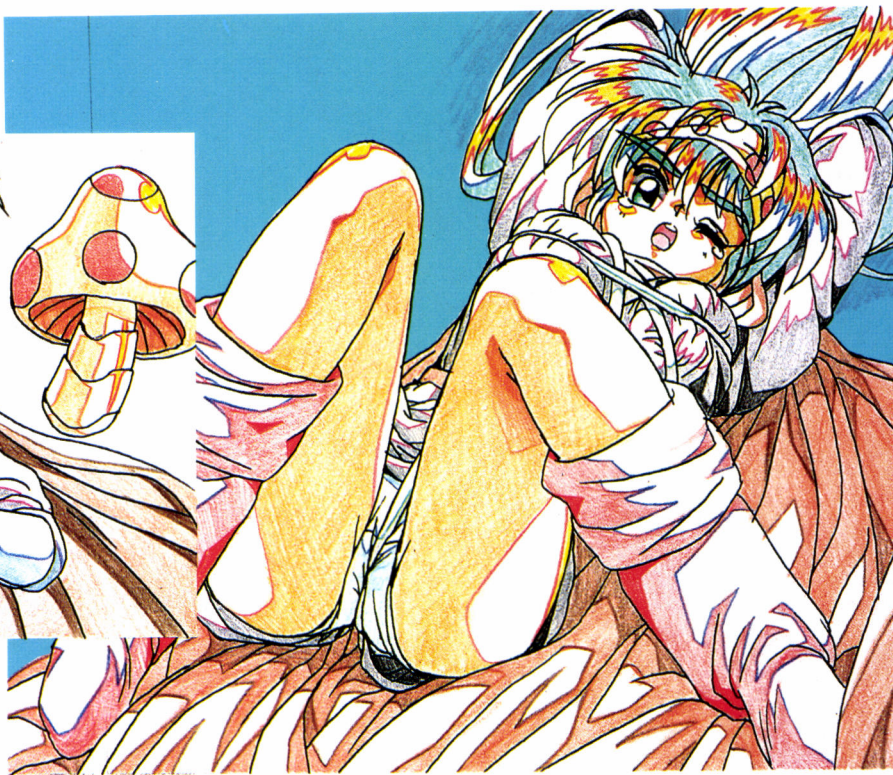
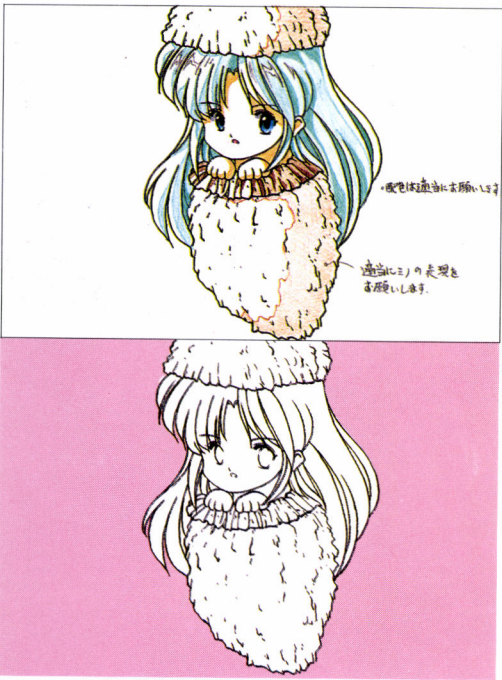
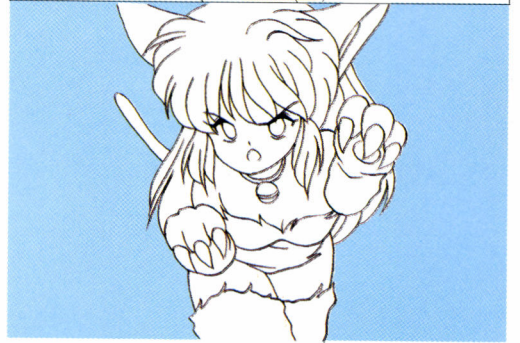
兄のハンディビデオカメラをセットして遊んでいるうちに、つい気分が乗って脱ぎ始めてしまう優希。ついには裸同然の格好で公園へ行き、覗かれることに快感を覚えてしまう。

放課後の校舎で、生徒にペットとして調教される女教師。ついには保健室から持ち出した注射器を後ろに入れられ、浣腸されてしまうのだが……。
恋人の良に再三迫られるが、いつも最後にかわしてしまう明日香。だが、ついに我慢できなくなった良に倉庫へ連れ込まれ、怒張したものを舐めさせられることに……。
一年生だが陸上部期待のホープの静江。練習後、着替えをしているうちに、ふとしたことから自分を慰めはじめてしまい、ついにはバトンを奥深く挿入して悶える処女(?)

MONSTERS

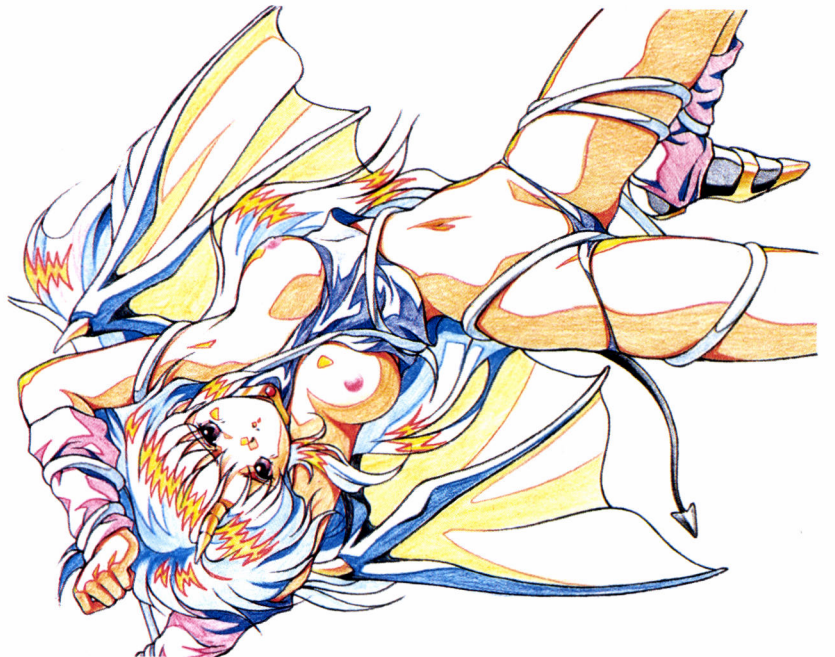
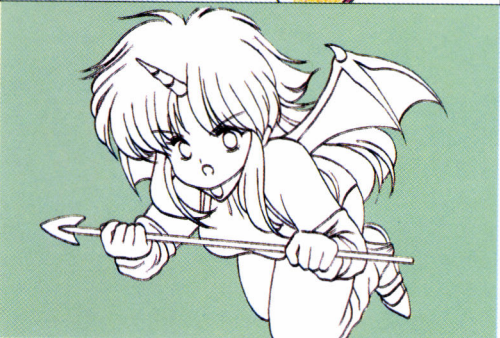
・女の子モンスター・

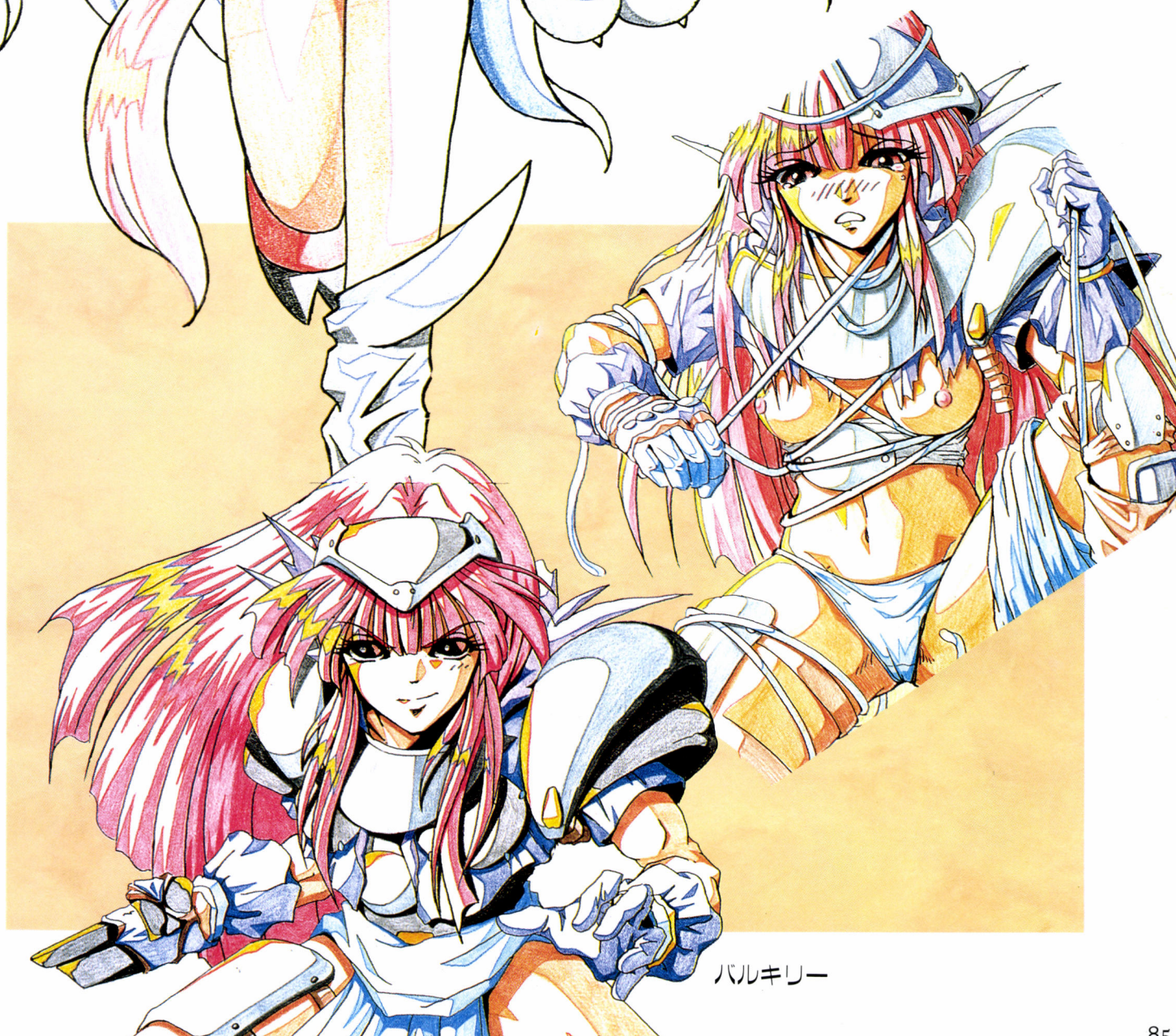
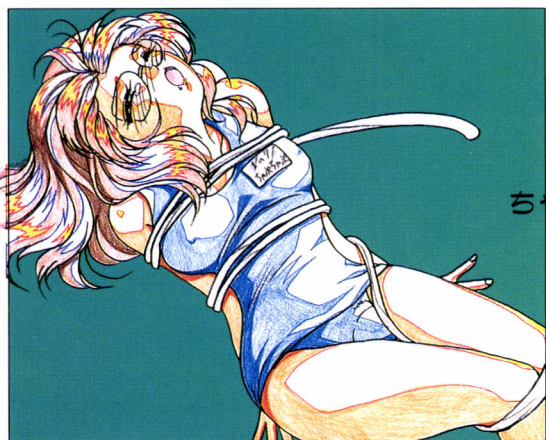
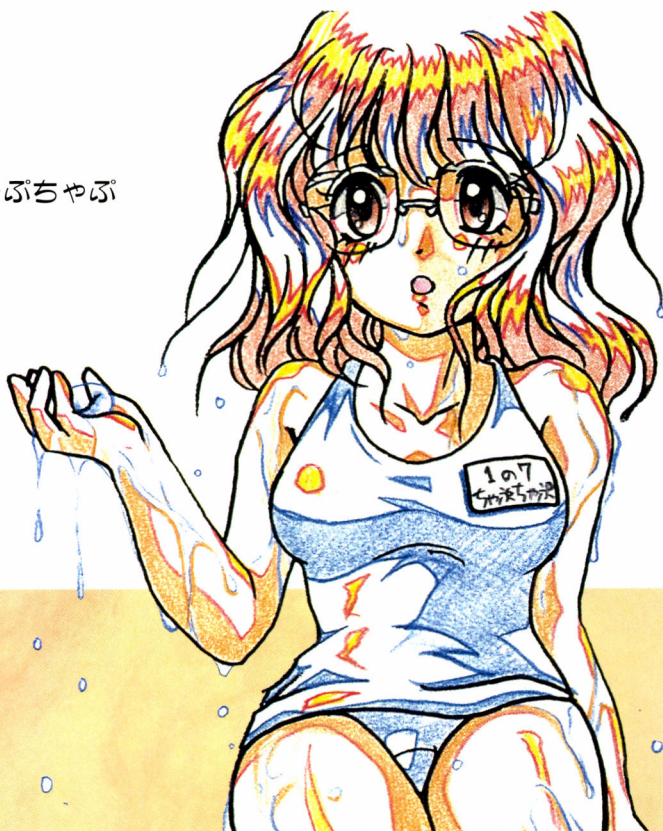
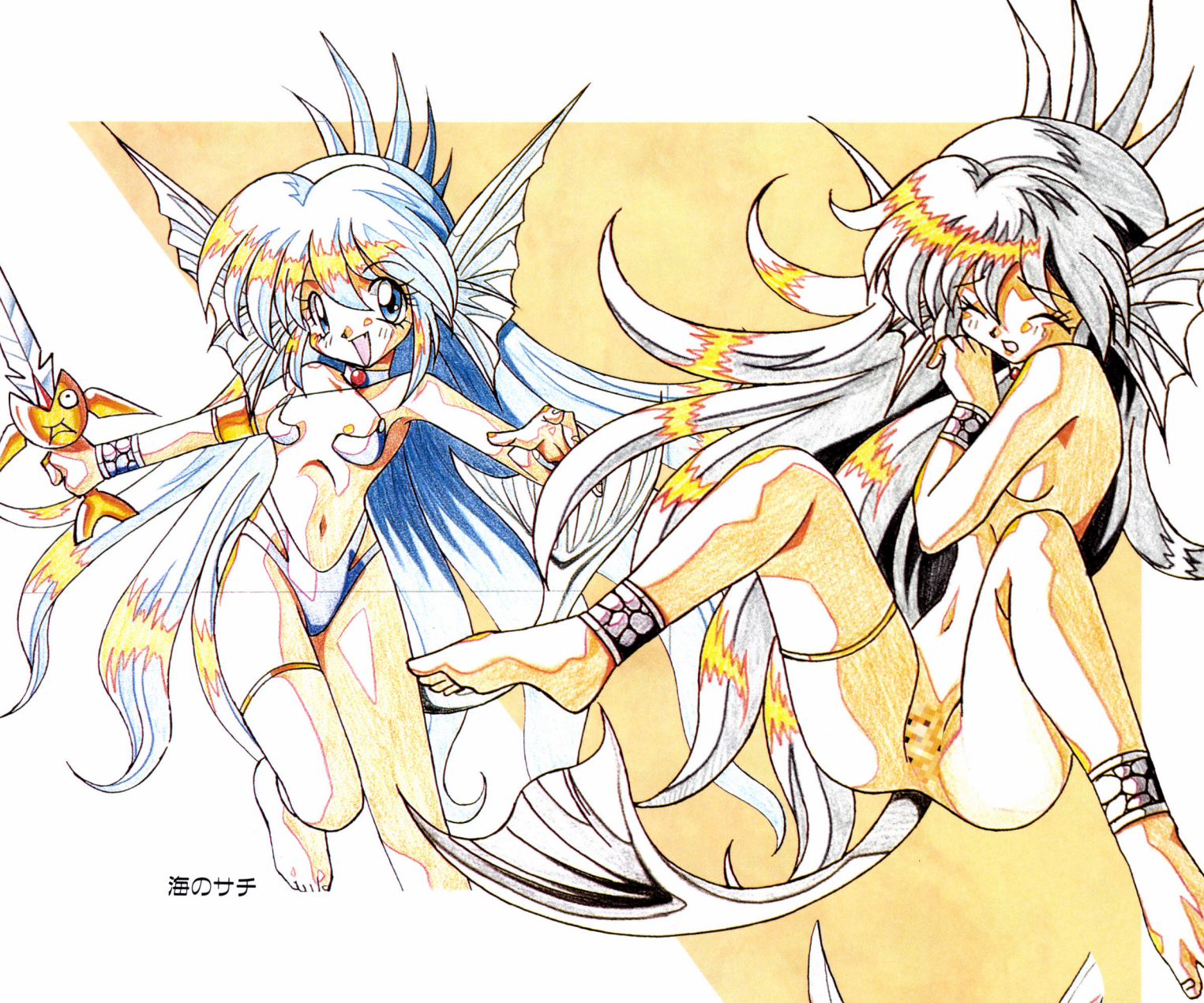
アリスソフトのRPGに必ず登場する女の子モンスター。特定の条件で捕獲が可能という彼女たち（？）を捕まえるのも、ゲームの楽しみのひとつ。「ランスⅠ　光を求めて」から登場しているおなじみの子もいれば、今回初登場の新人モンスターもいる。すべてのモンスターを捕獲するのは至難の技。あなたはどれだけ捕まえることができるだろうか？

おかし女

金魚使い

みのりん

ねこまたまた

ぱたぱた

ラルカット
フローズン

うしうしバンバン

バルキリー

ちゃぷちゃぷ
1の7
キャプテンばにら

◎ブラジャーの赤くぬった部分は白レースです。
ちなみにブラ本体も白です(すいません♪)
胸の谷間のかげも変だったらなおして下さい
ゆるして
光

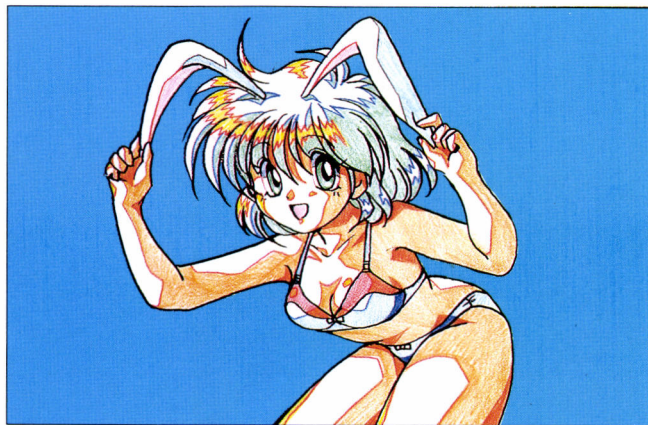
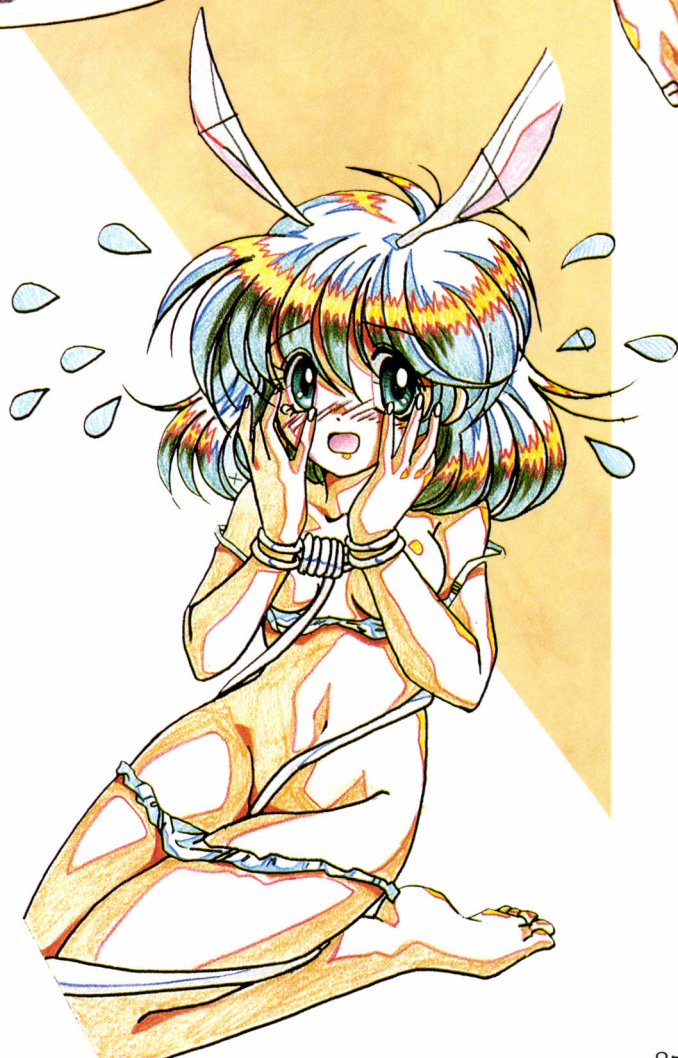
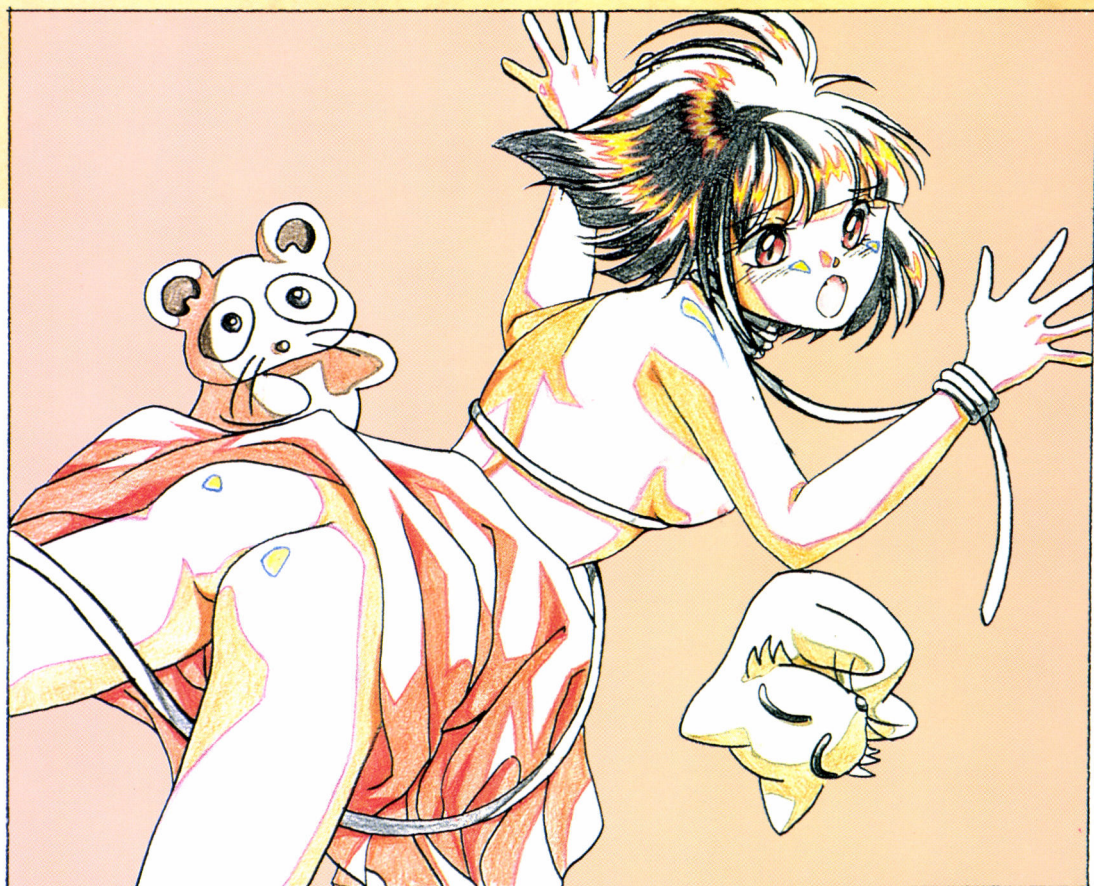
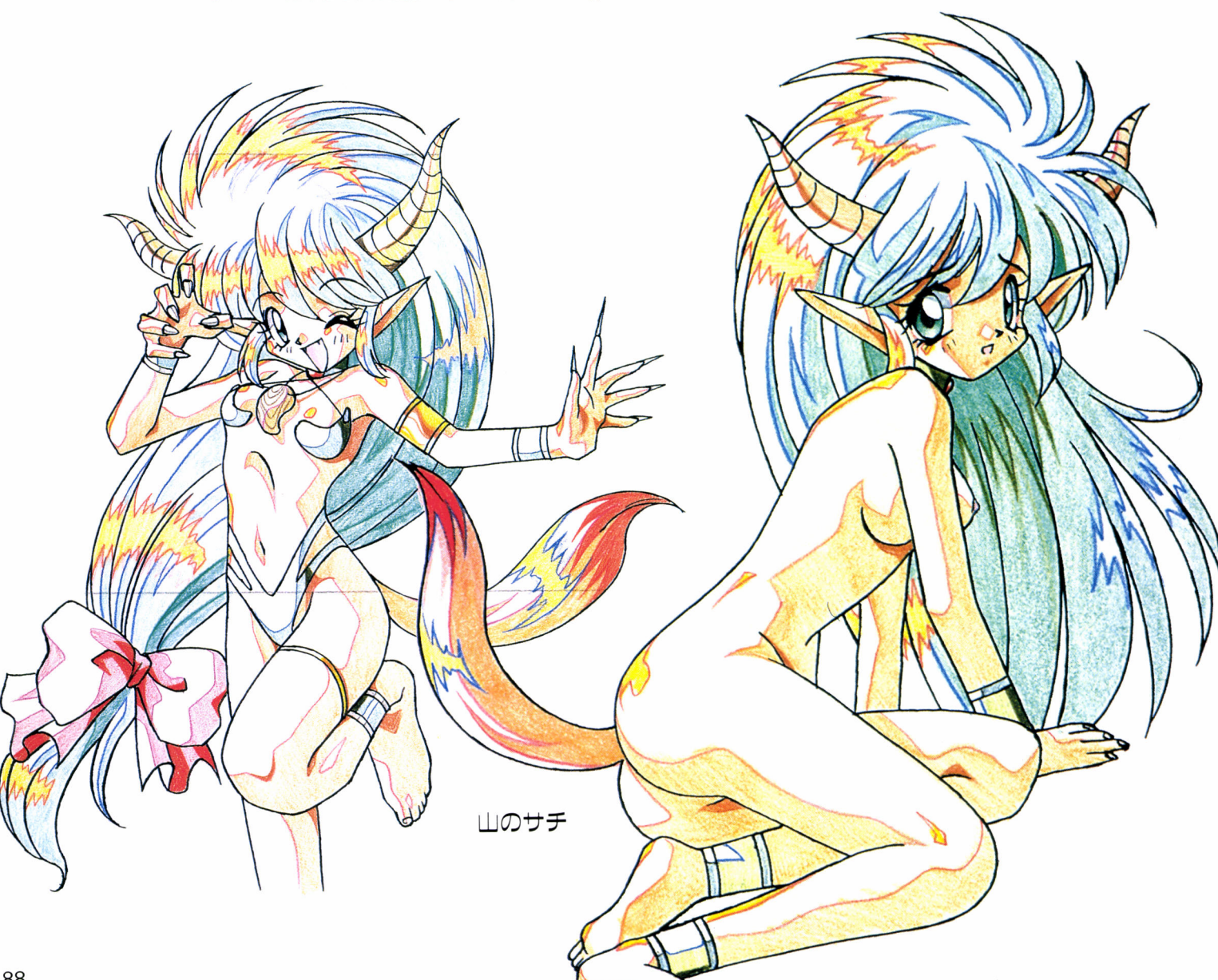
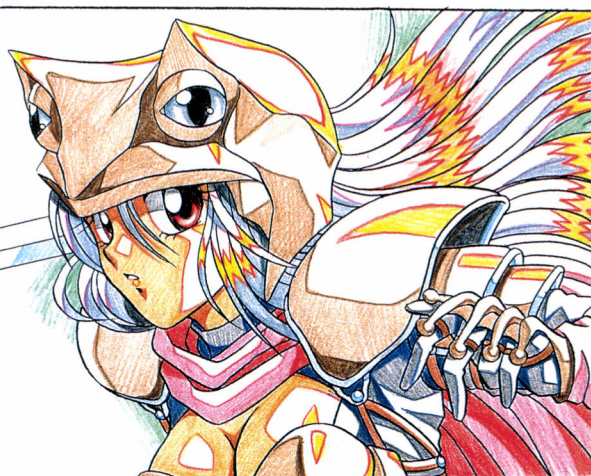
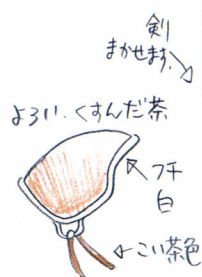
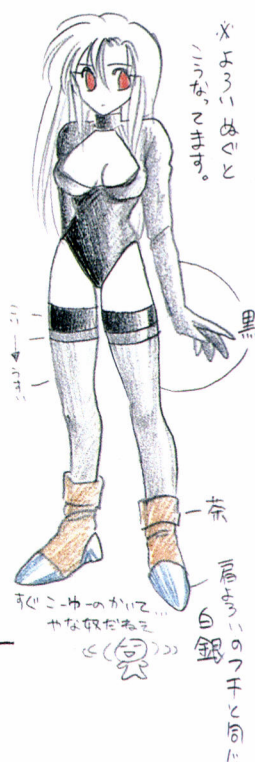
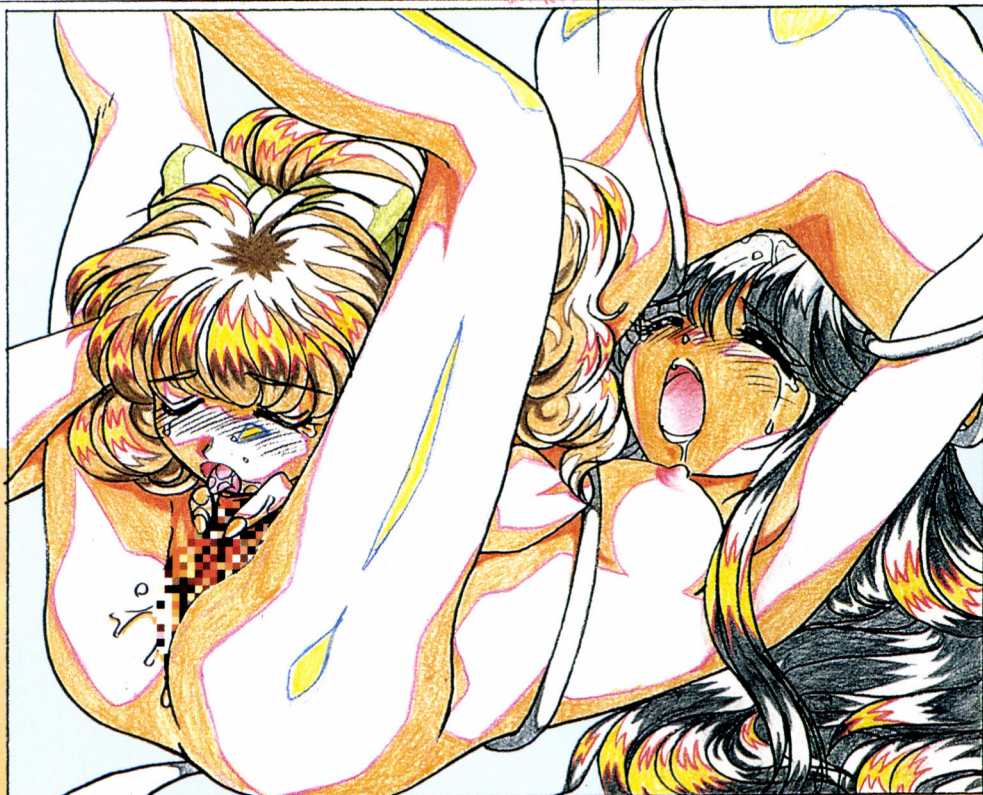
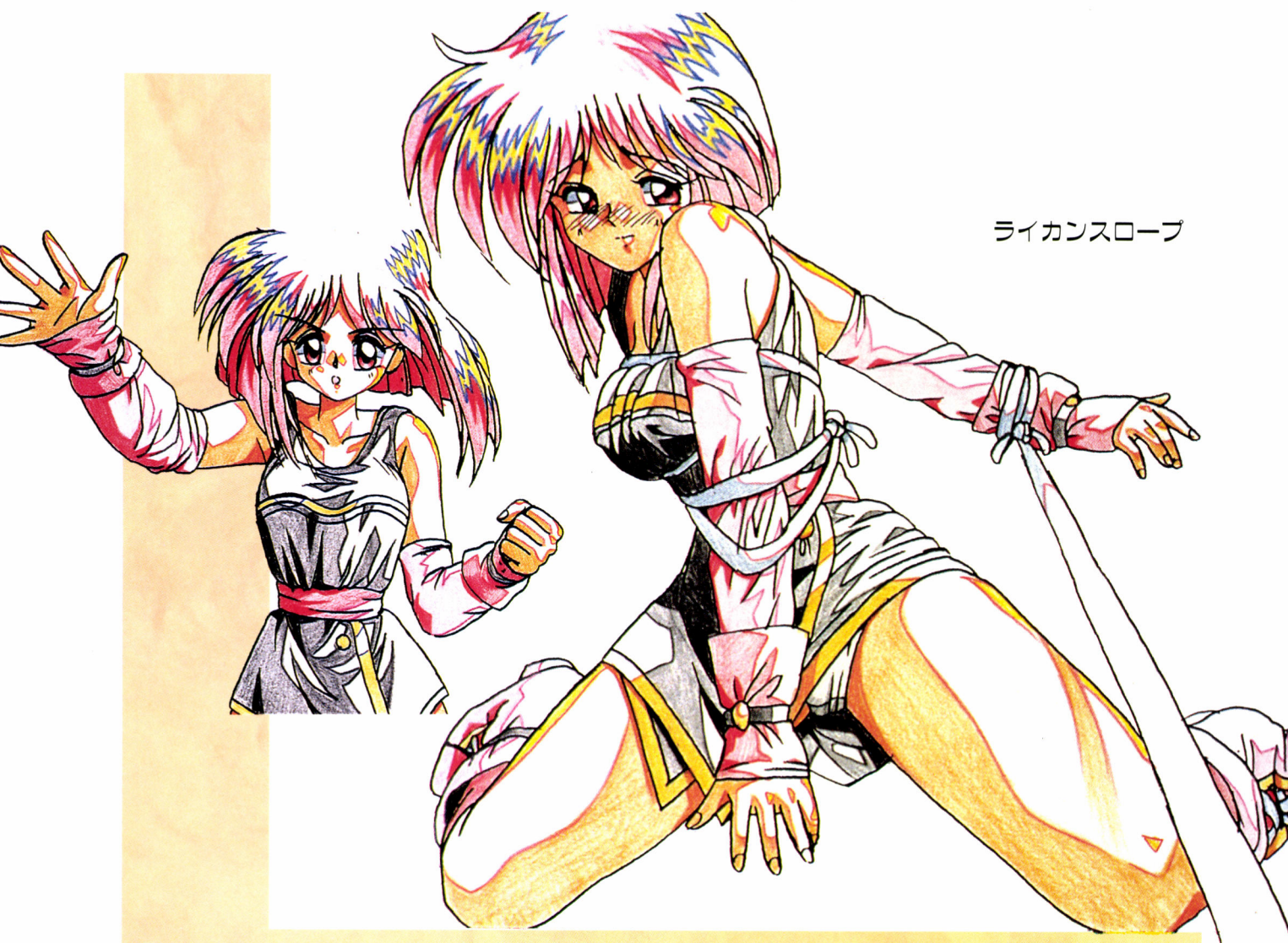
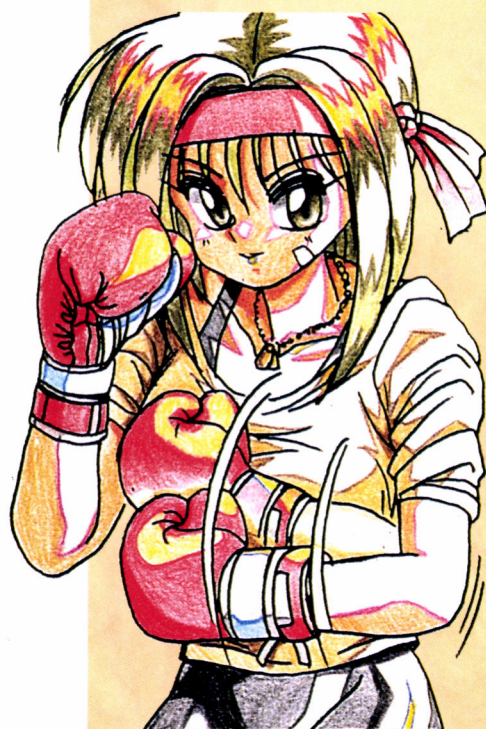
海のサチ

きゃんきゃん

ざしきわらし

山のサチ

※よろいぬぐとこうなってます。
黒
茶
肩よろいのフチと同じ
白銀
◎髪→銀(白髪)
目→赤
アンダースーツ→黒
剣 まかせます。
よろい くすんだ茶
フチ 白
こい茶色
マント→えんじ
黒っぽい赤
全体的に
ハデすぎない、大人っぽい色で
何それ
ヌキ
髪
マント

かえる女戦士

ハミング

ライカンスロープ
ワーボクサー

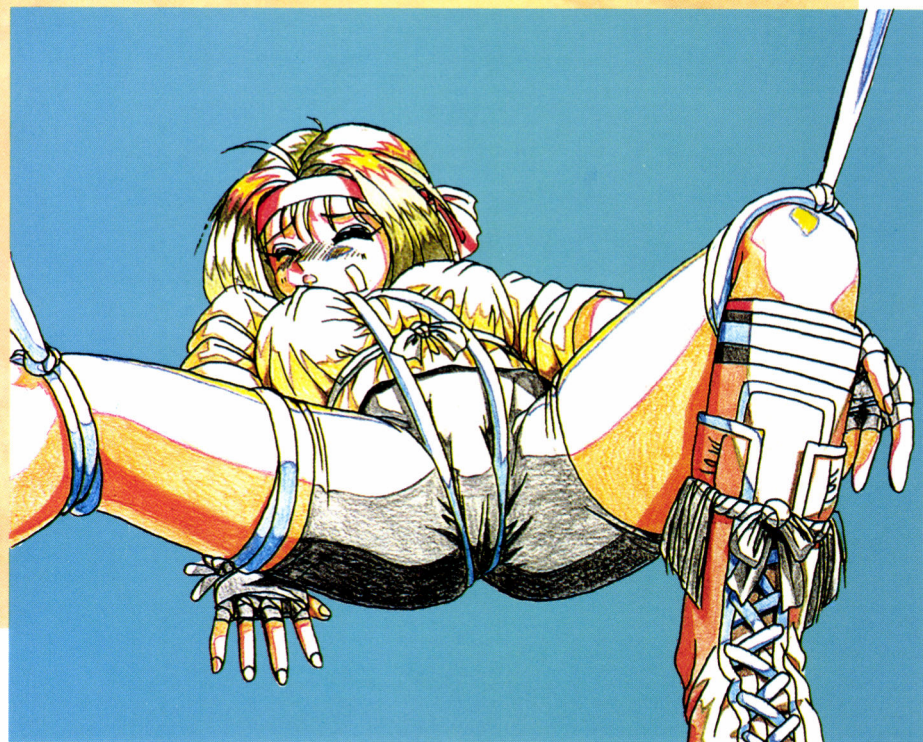
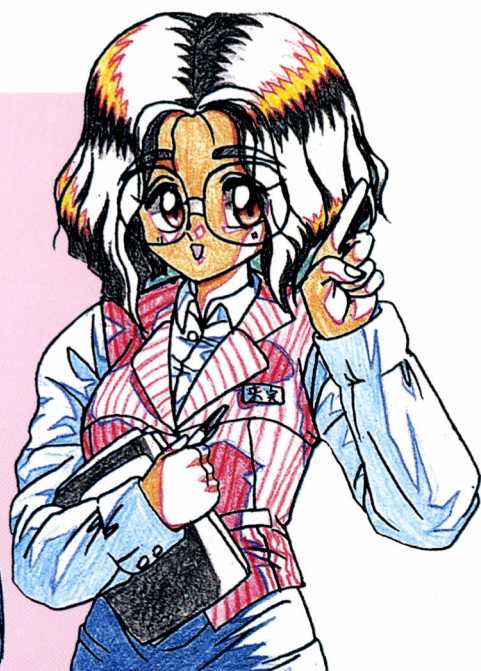
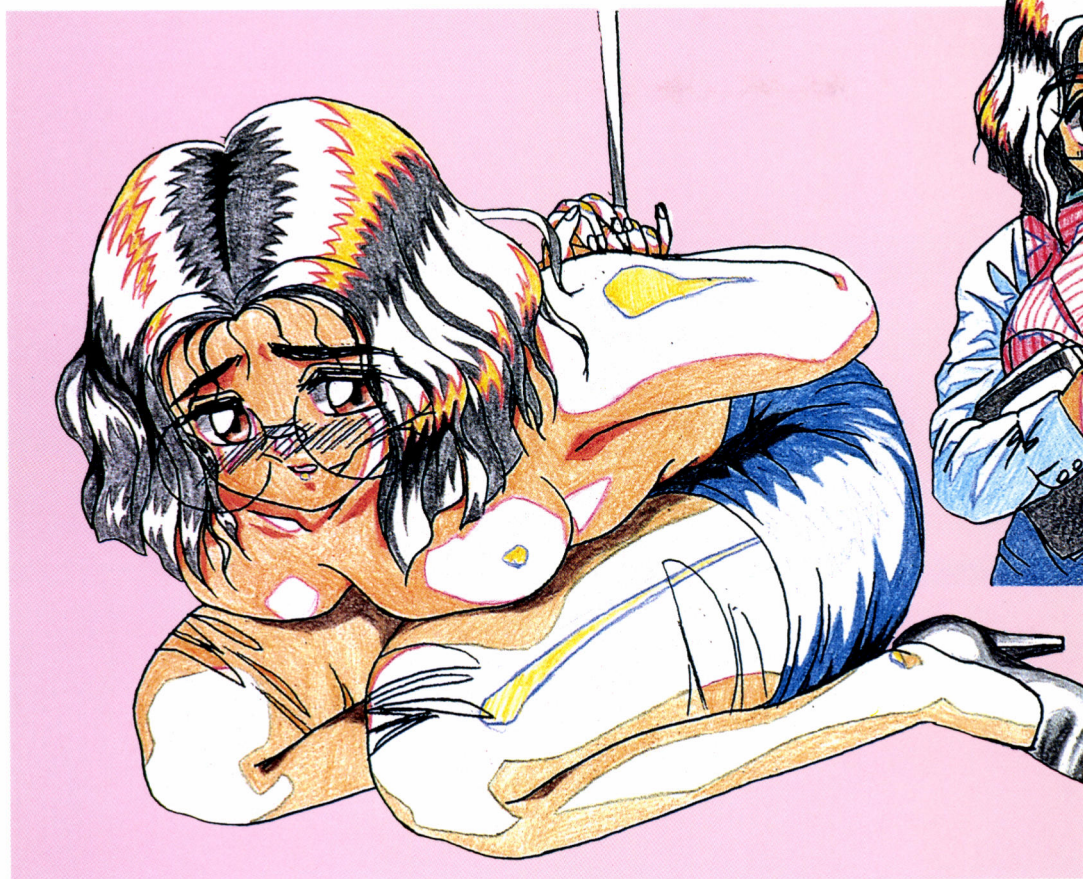
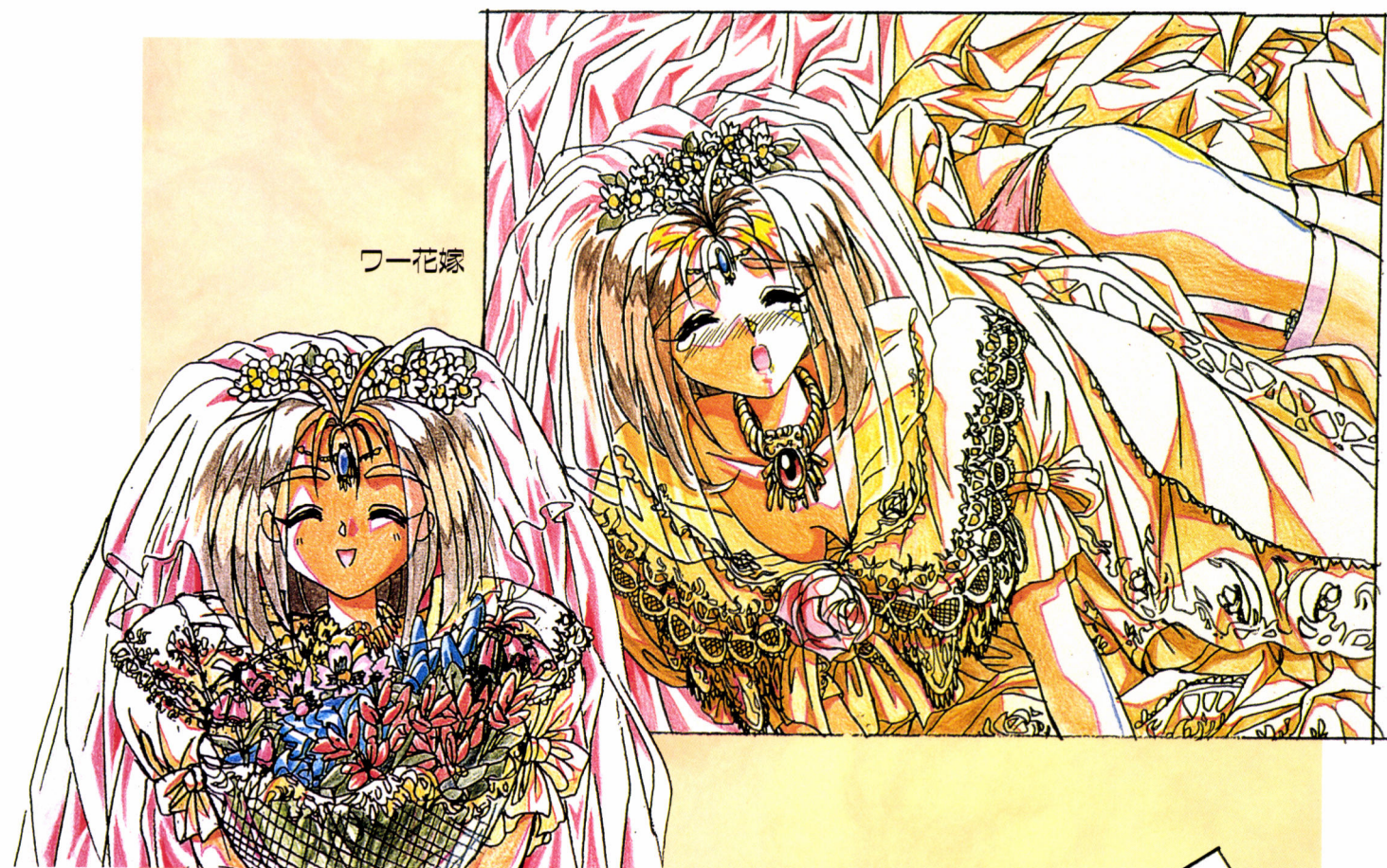
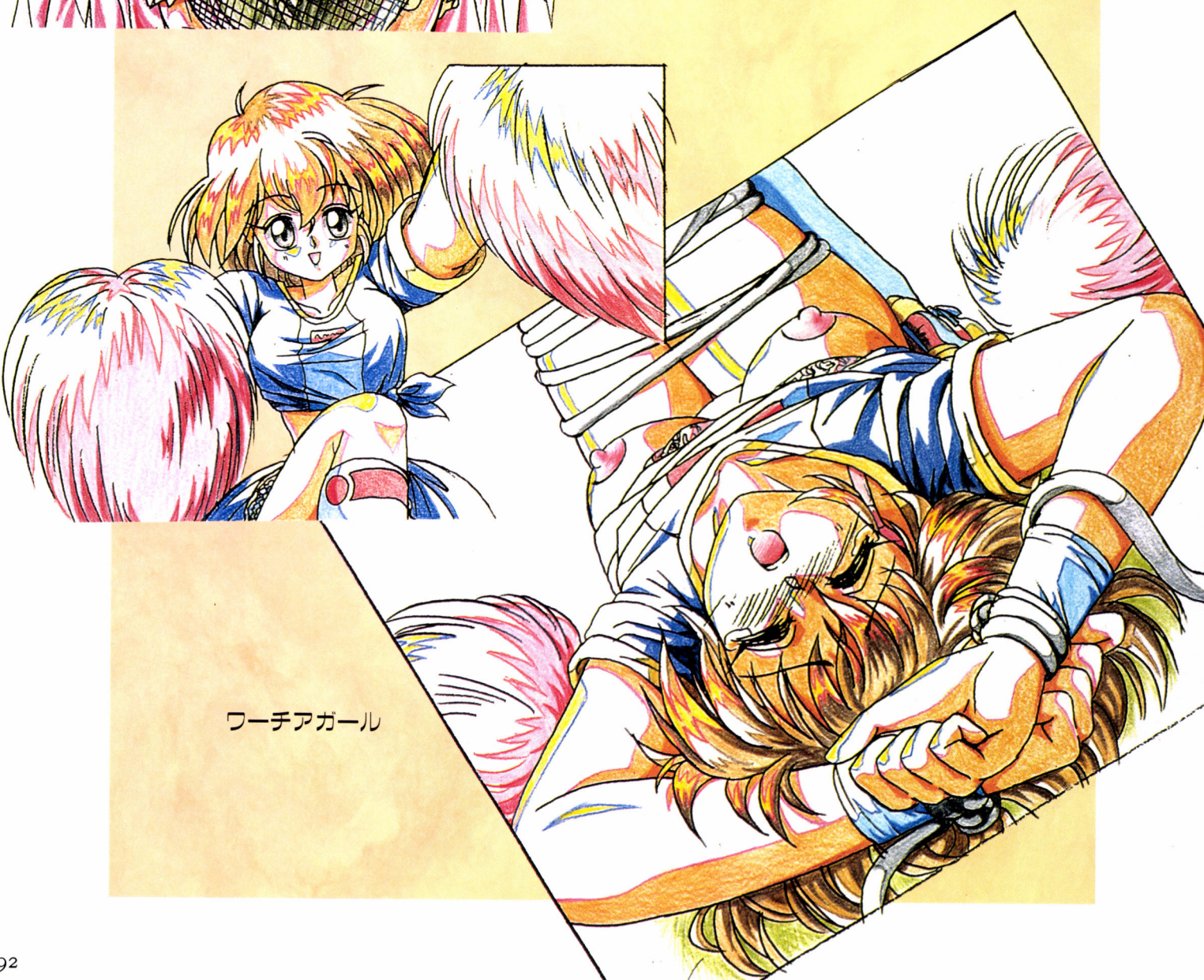
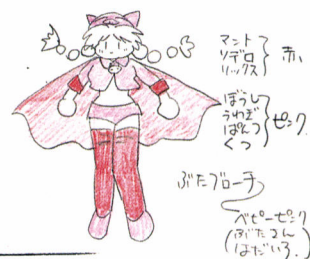
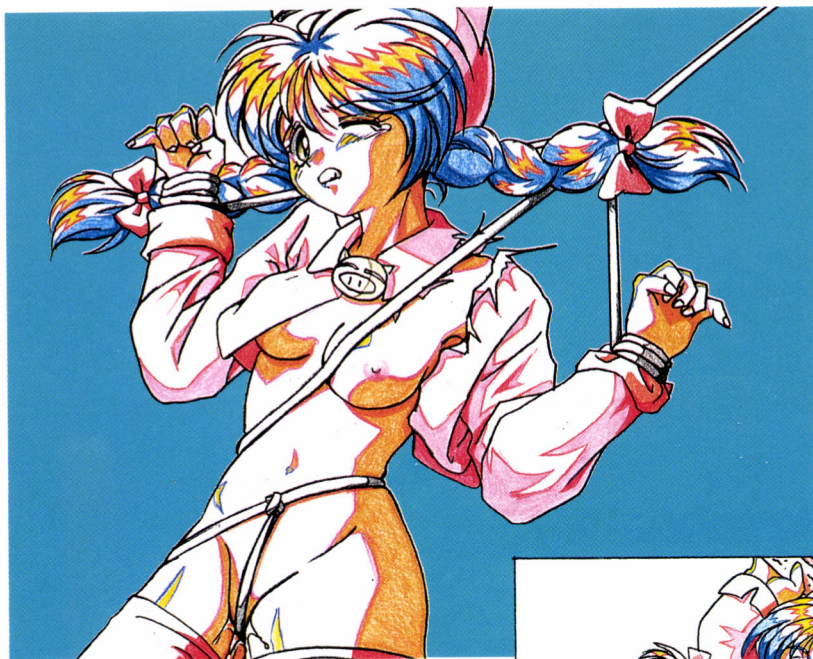
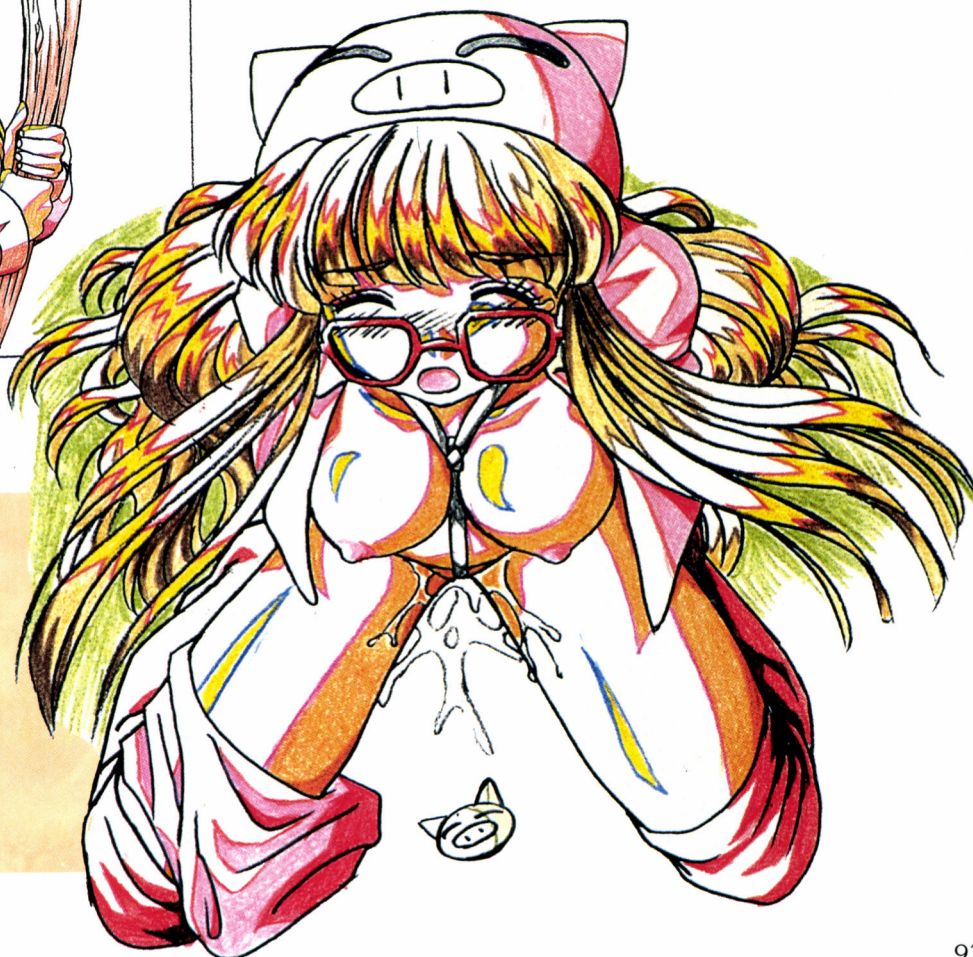
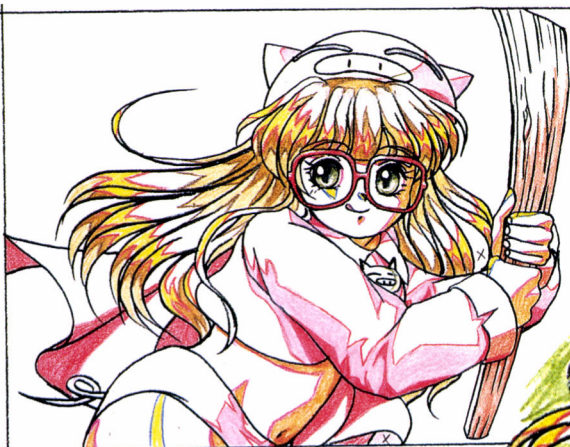
ワーOL
ワー消防士

ワー花嫁

ワーチアガール

ワンピギィ

レンガです。
マント
ソデロ
リックス
赤い
ぼうし
うわぎ
ぱんつ
くつ
ピンク
ぶたブローチ
ベビーピンク
(ぶたさん
はだいろ.)
※髪は、好きな色で
いいです。
(ぬってみたい色で)

ツーピギィ

スリーピギィ

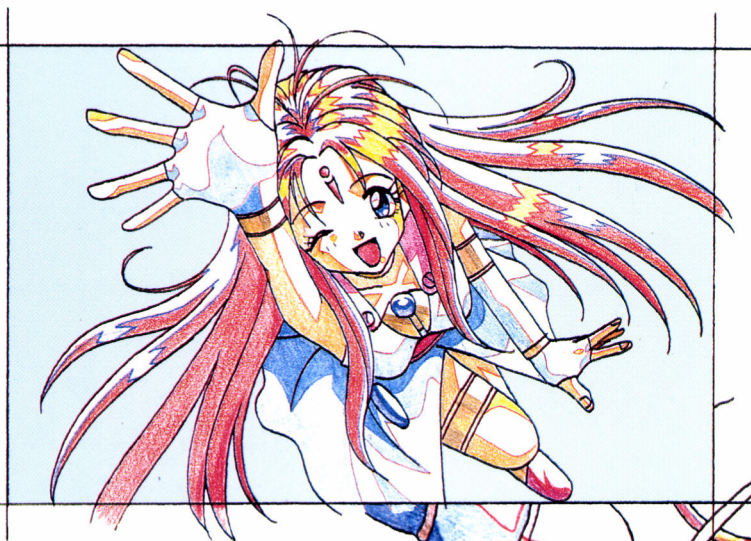
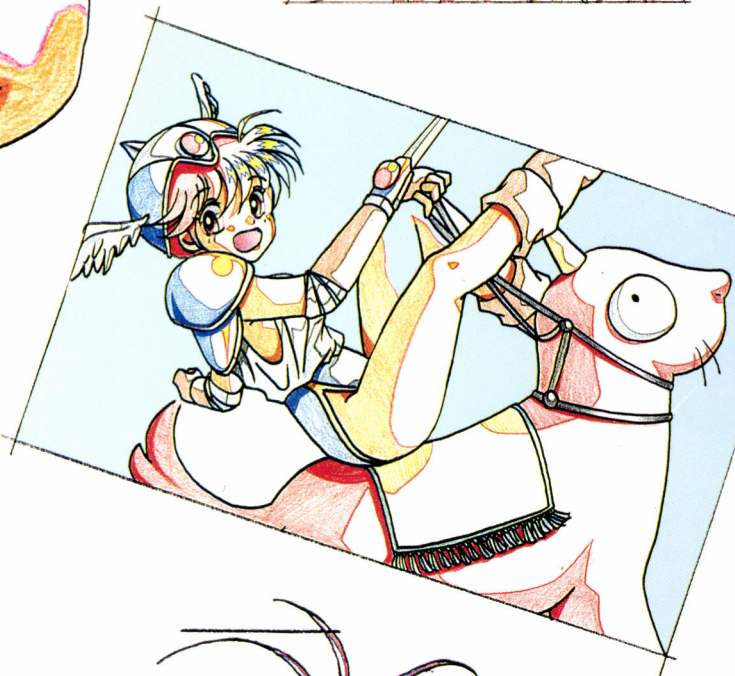
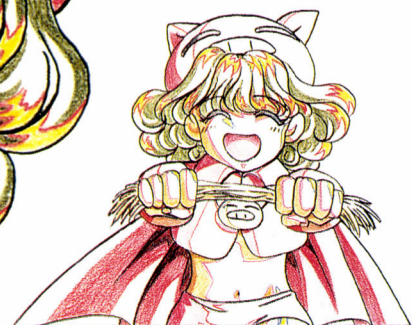
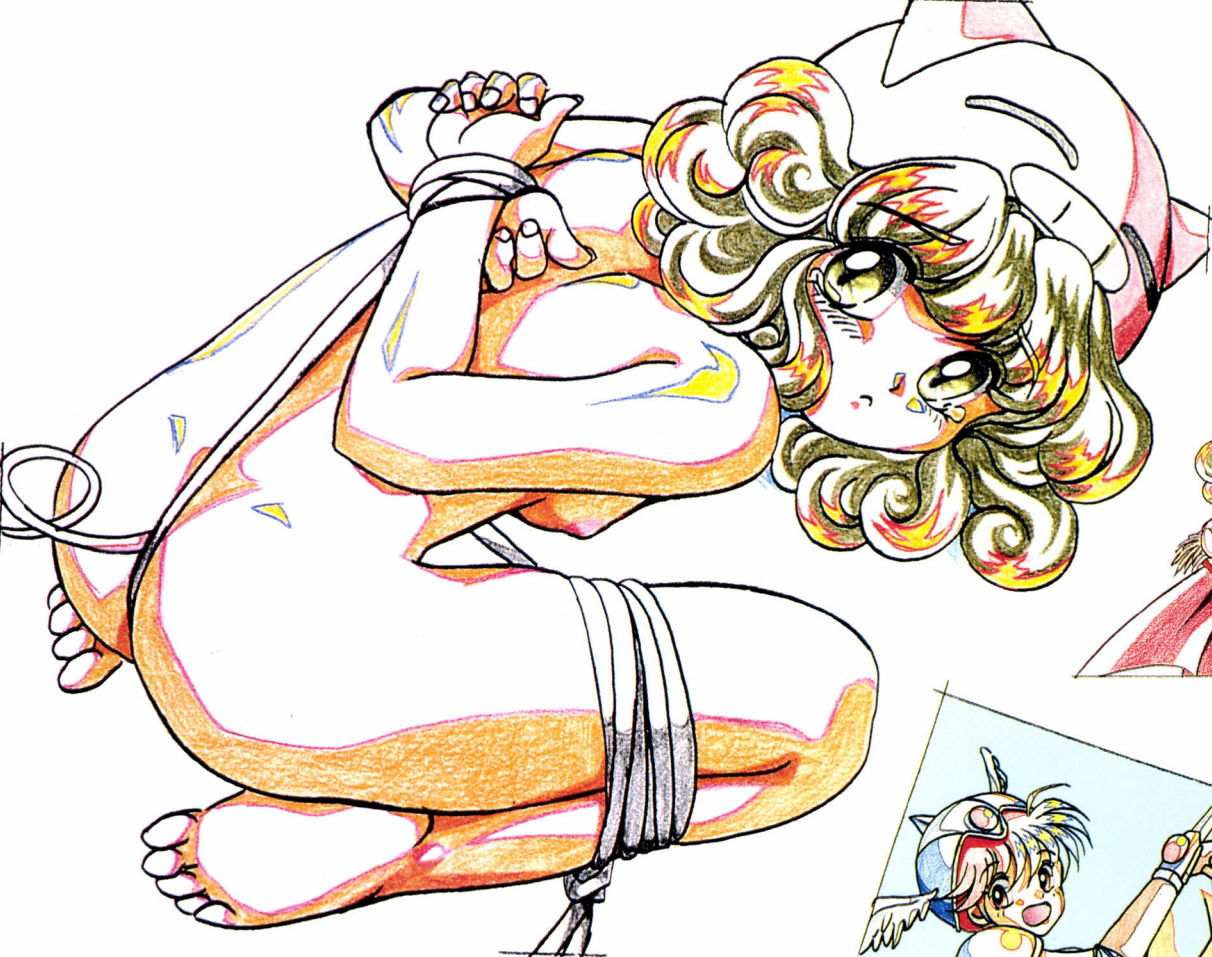
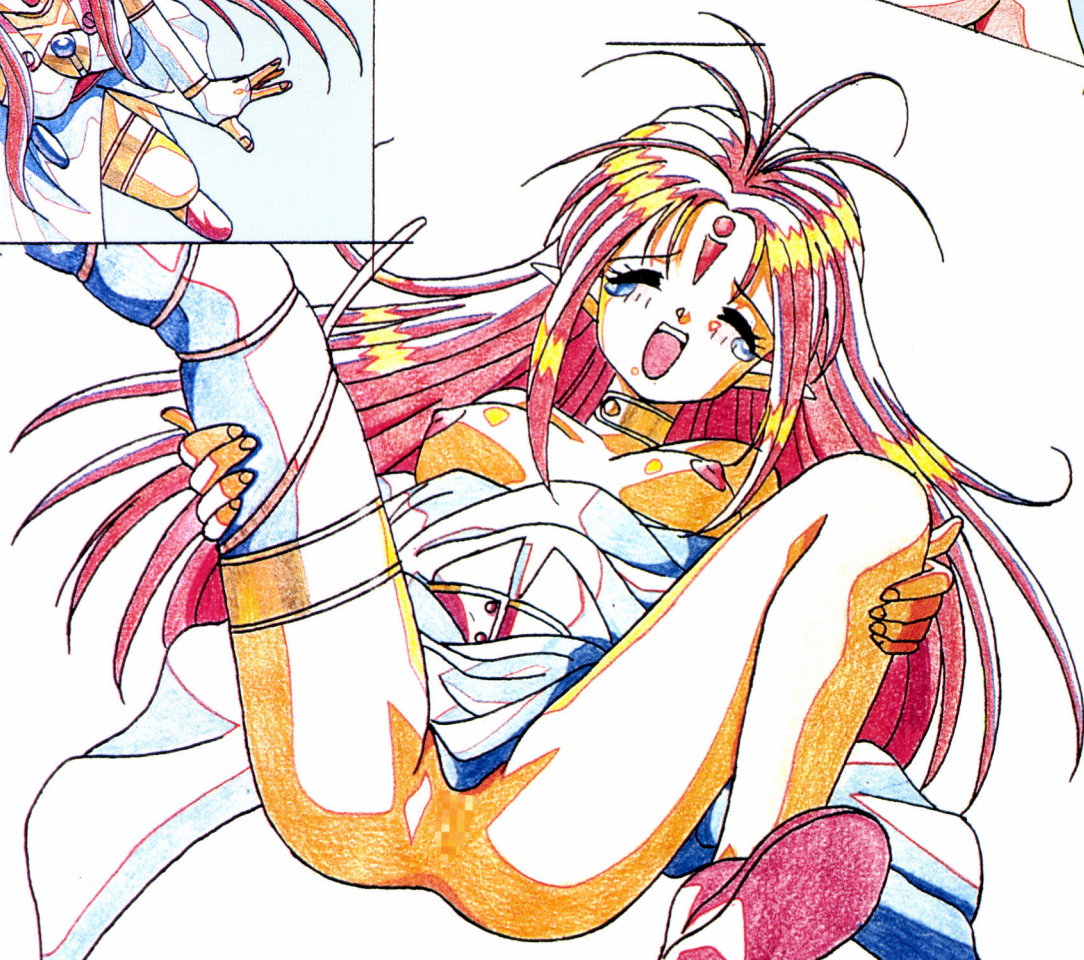
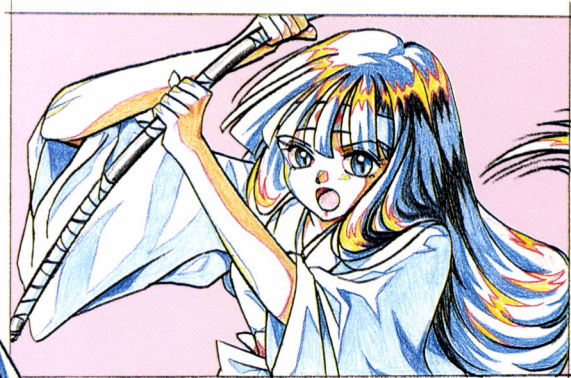
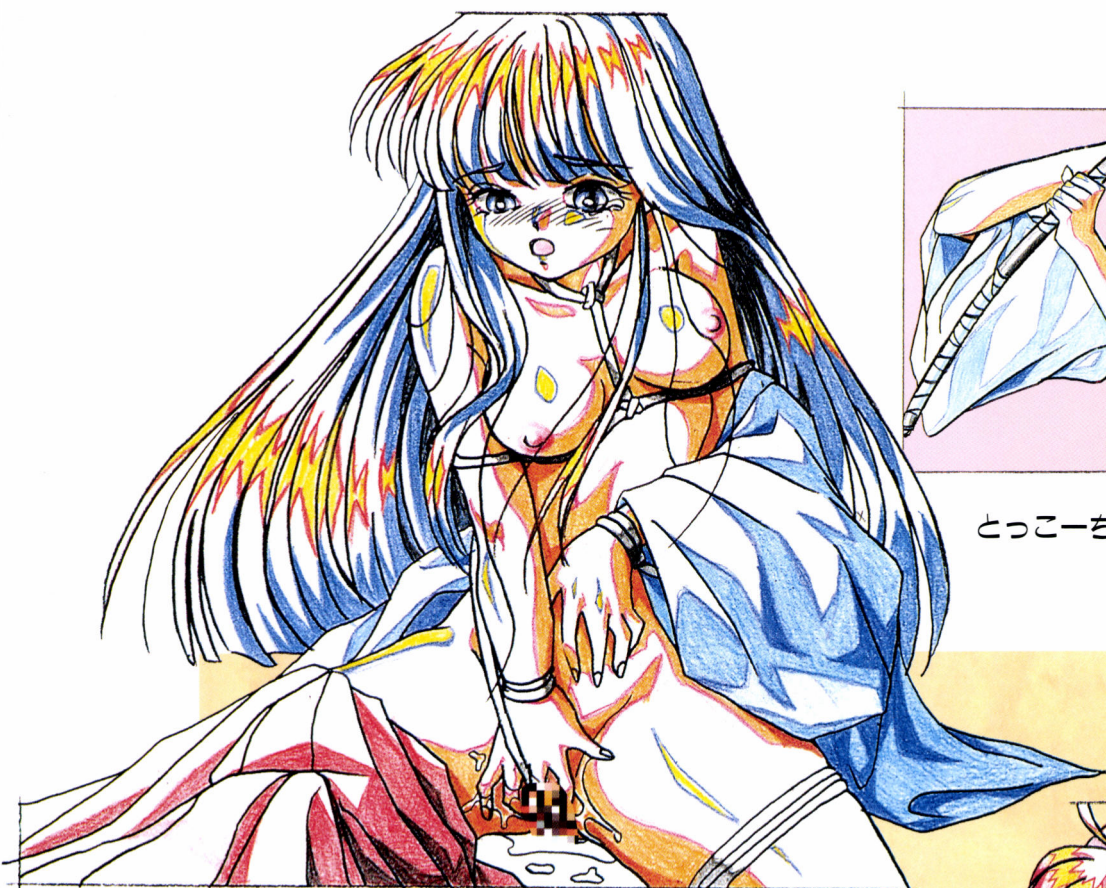
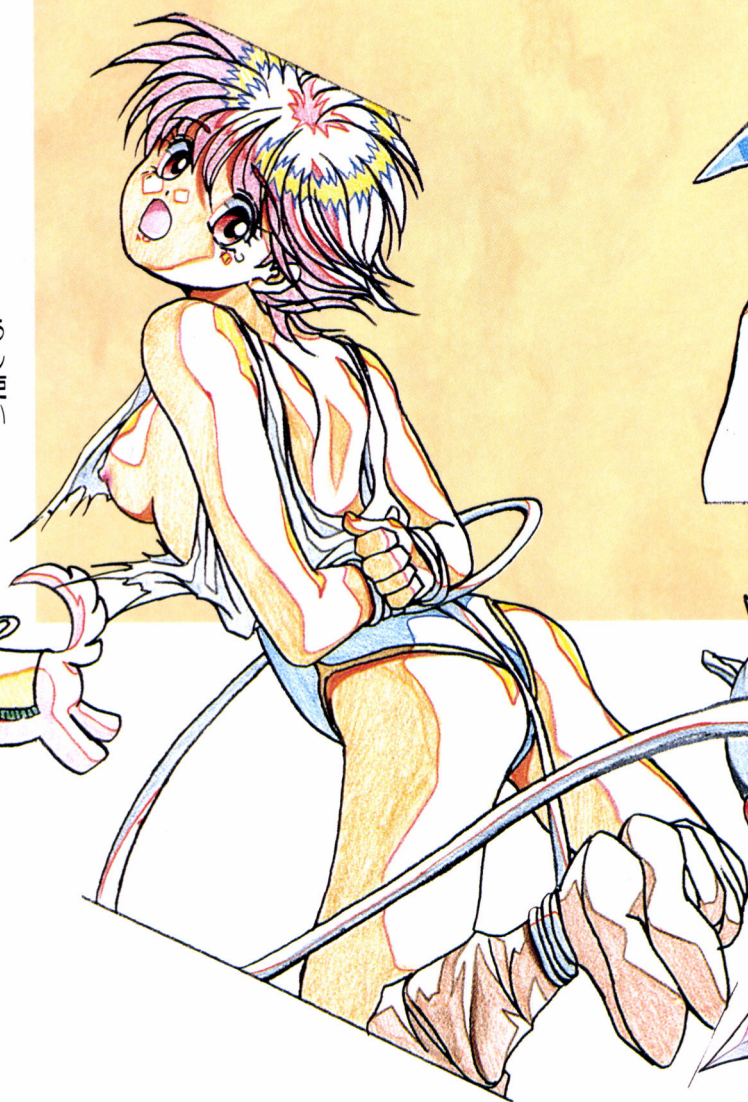
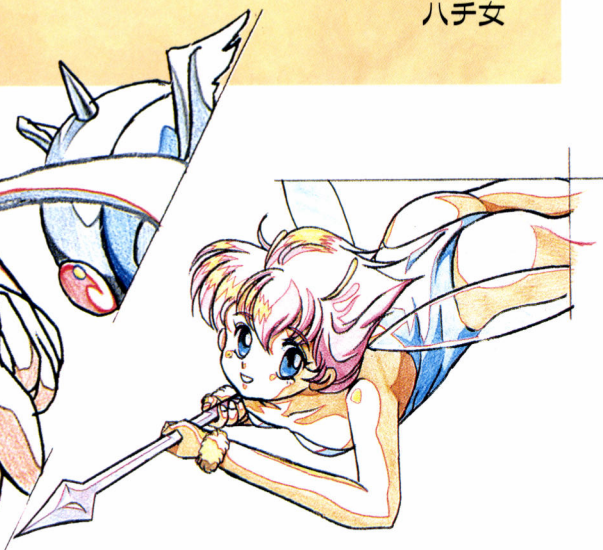
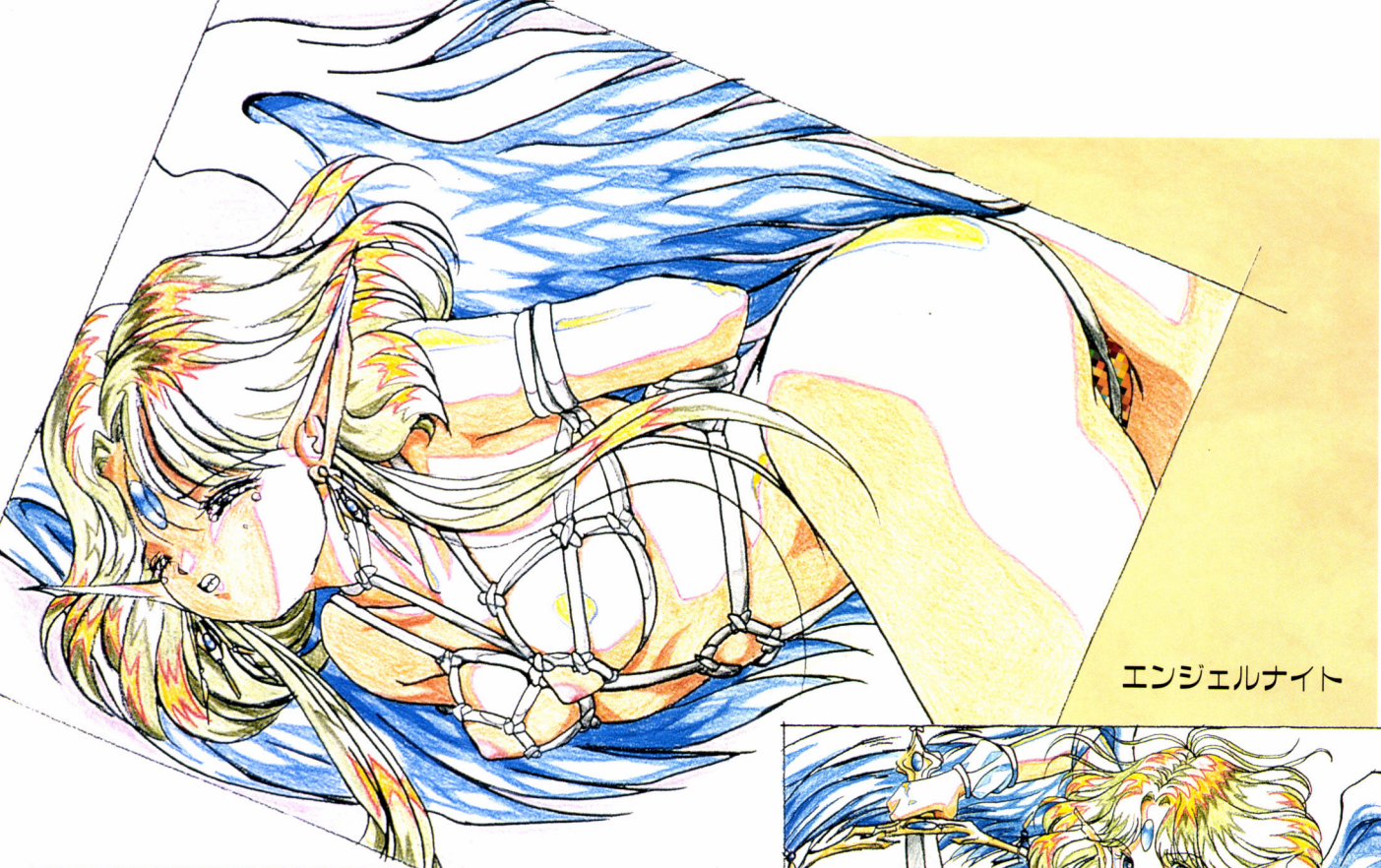
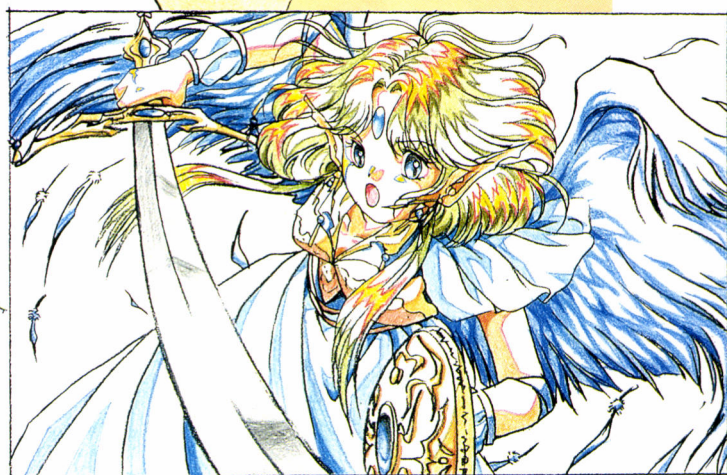
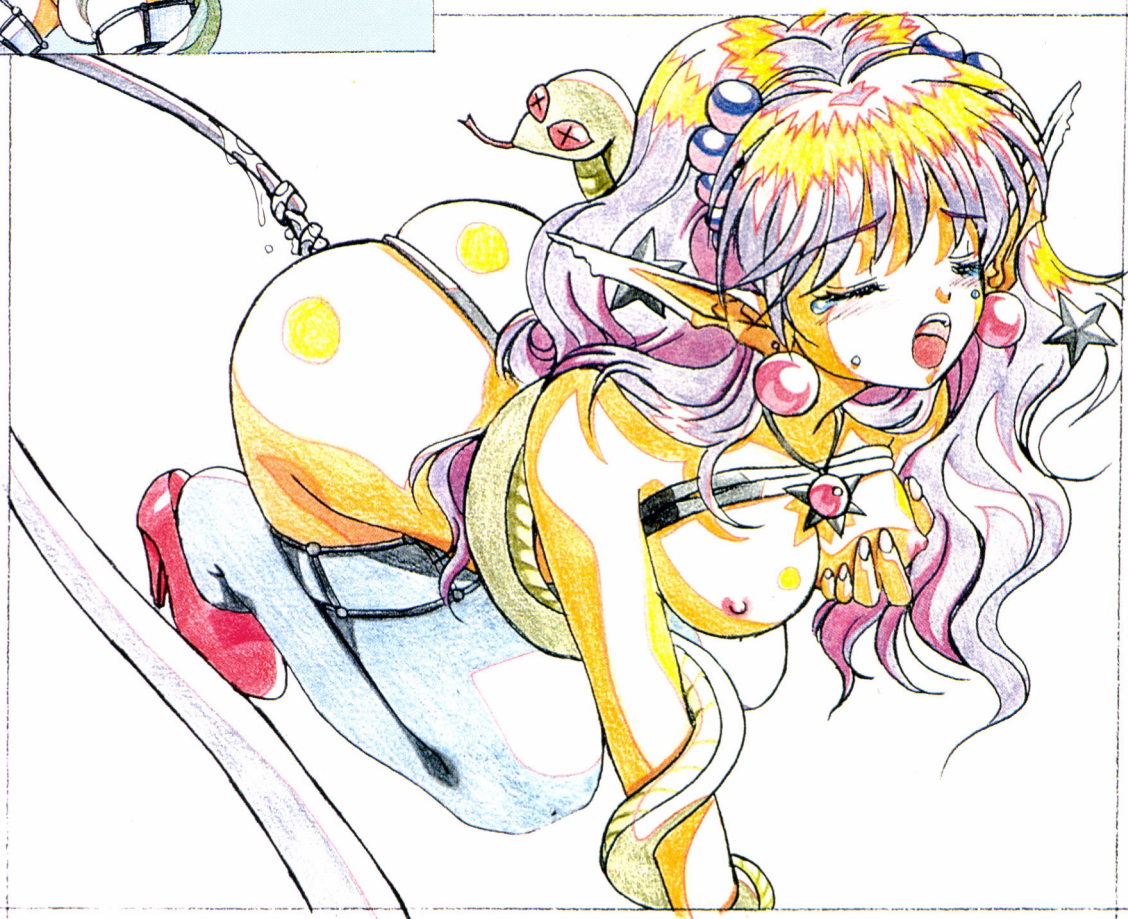
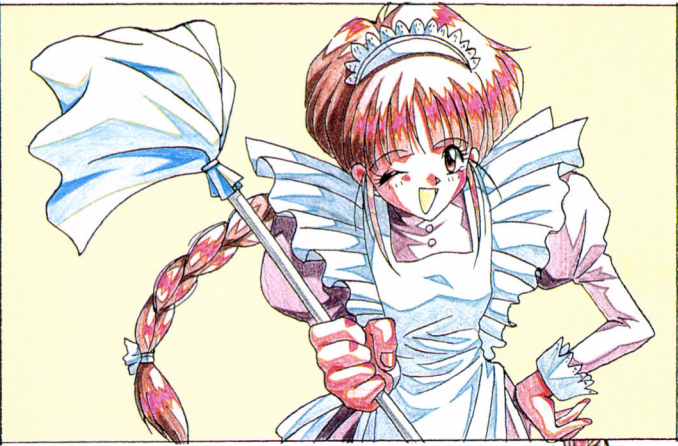
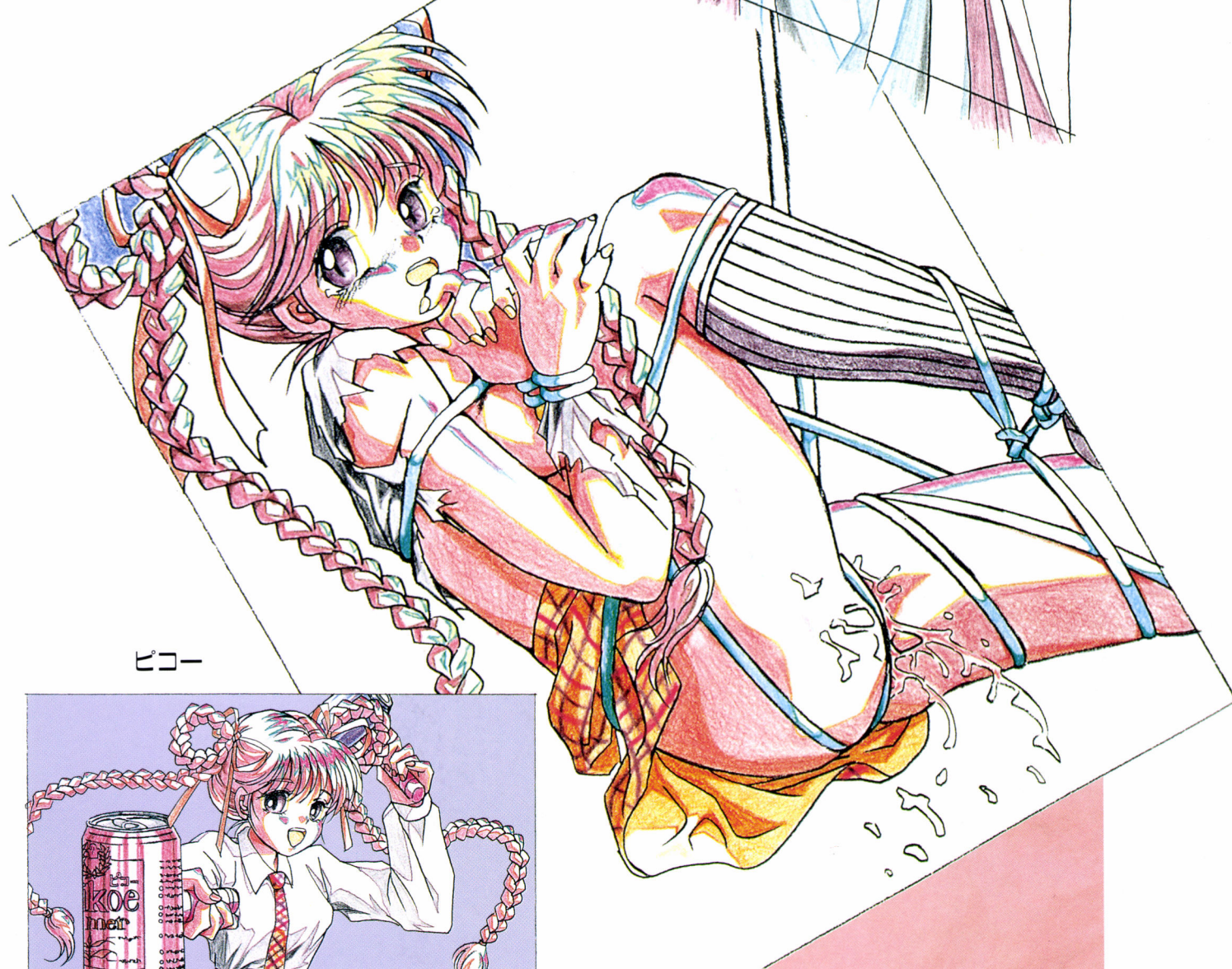
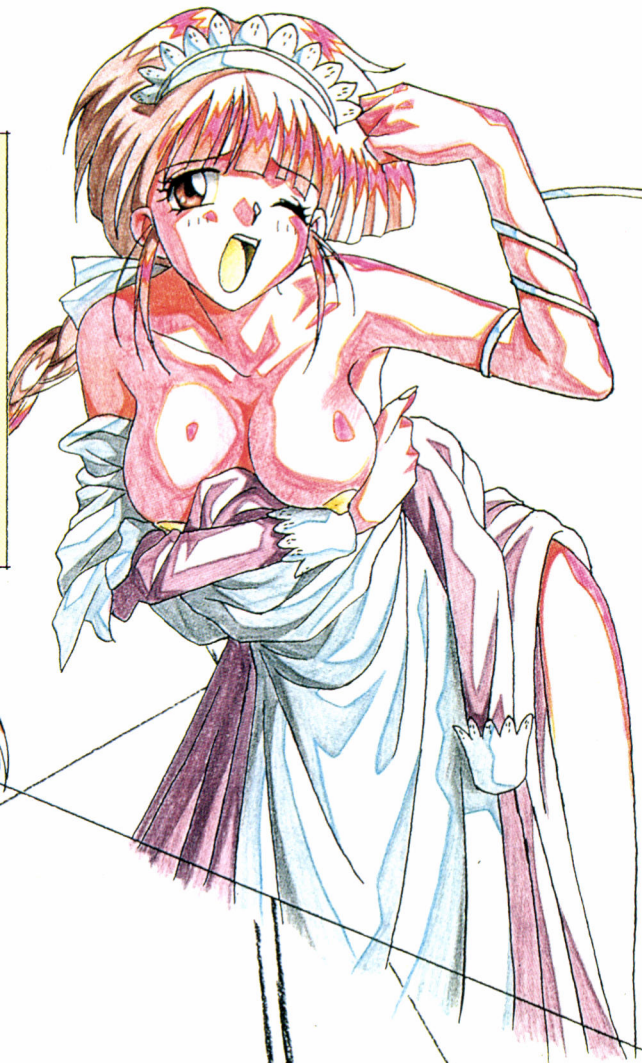
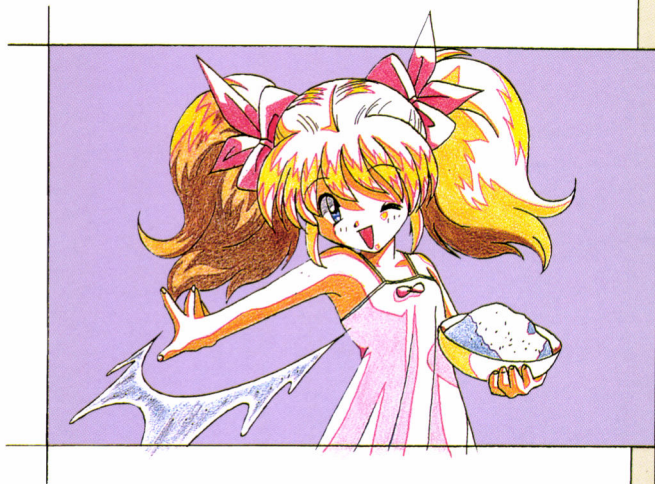
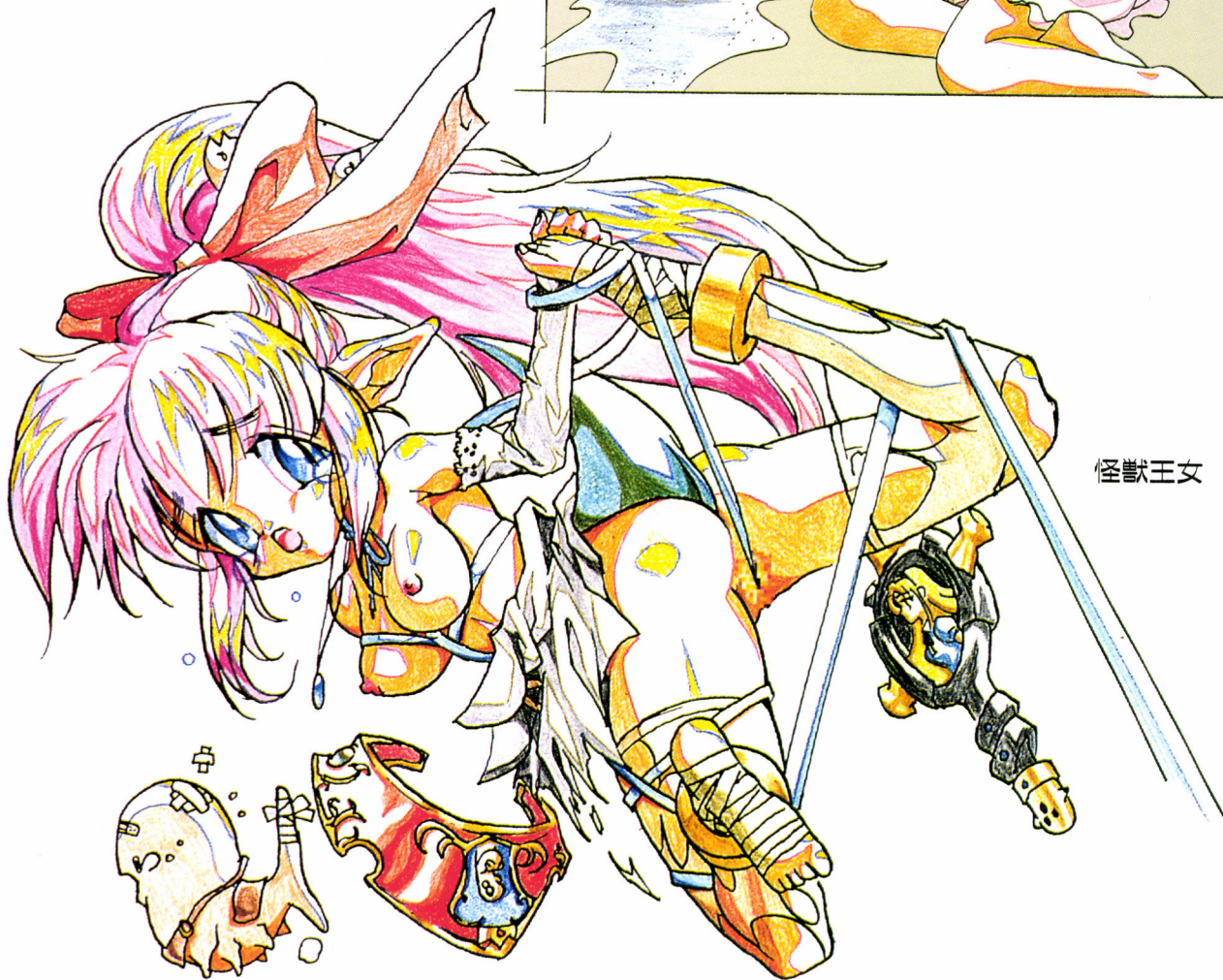
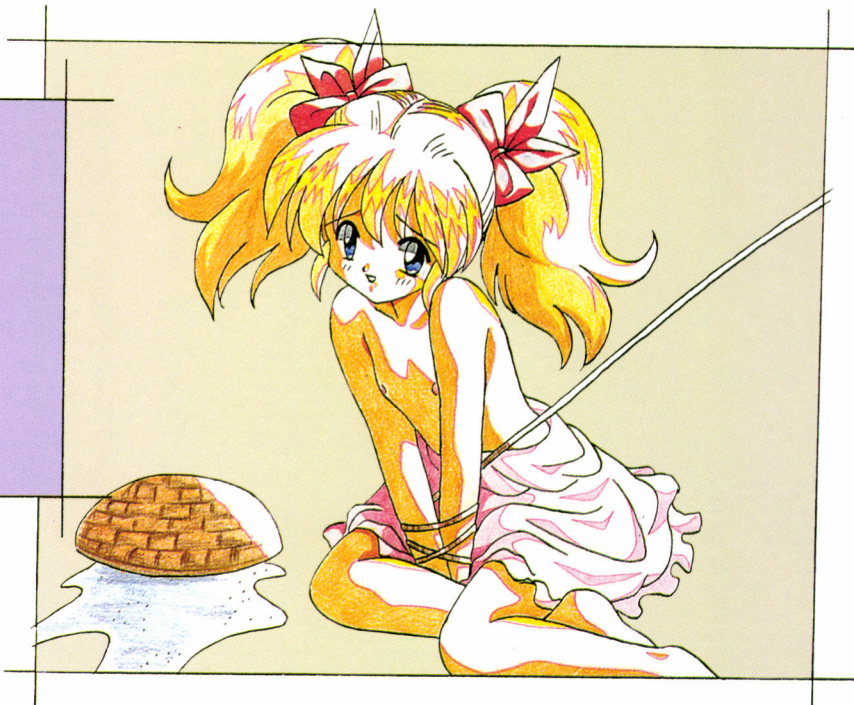
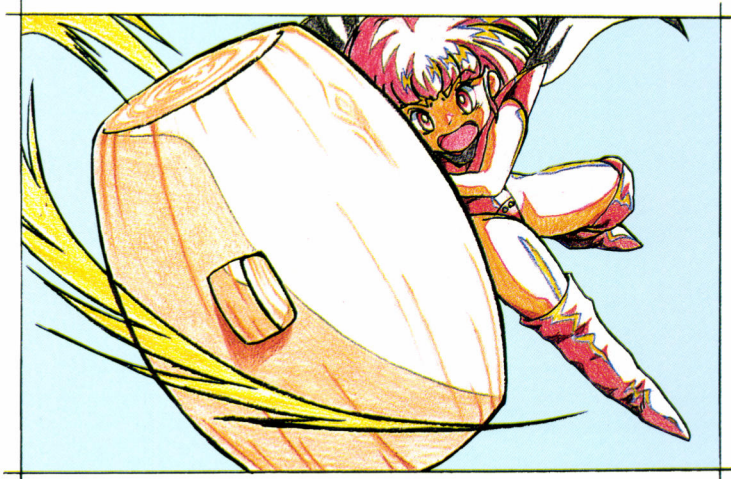
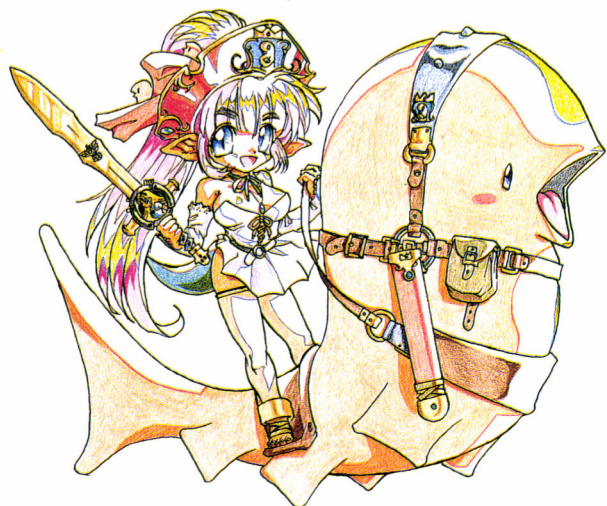
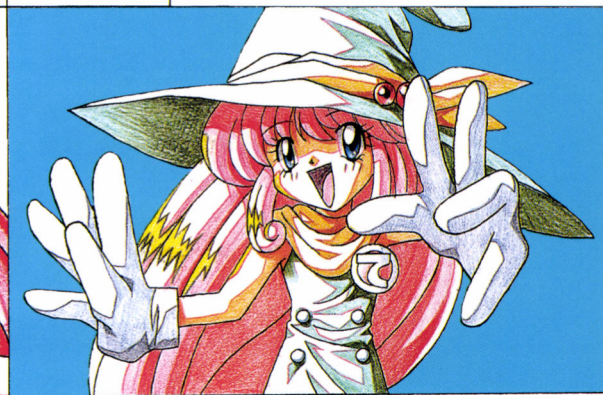
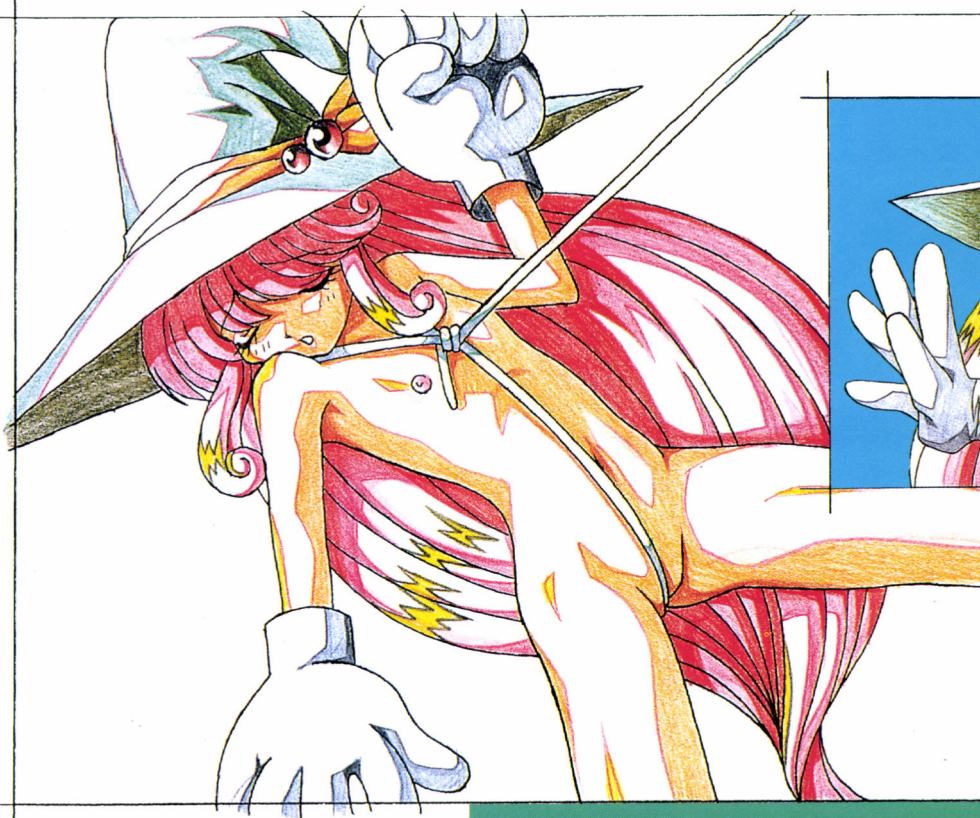
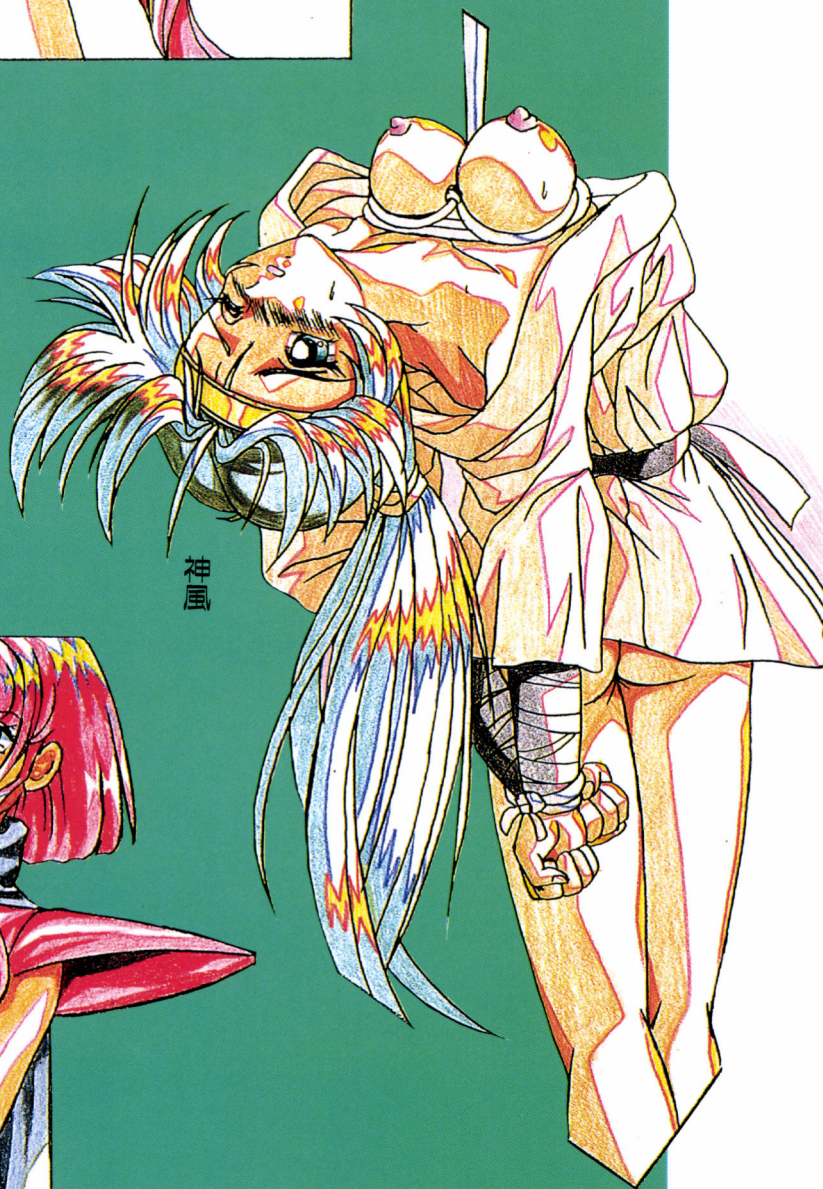
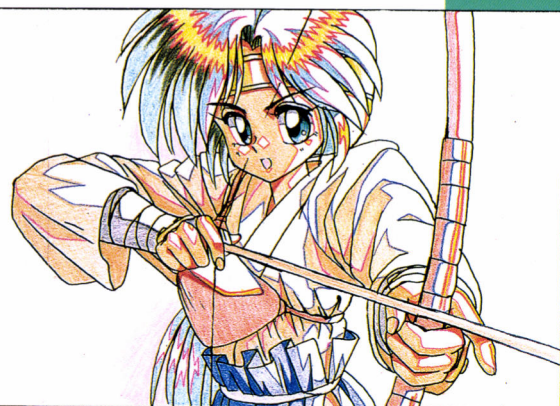
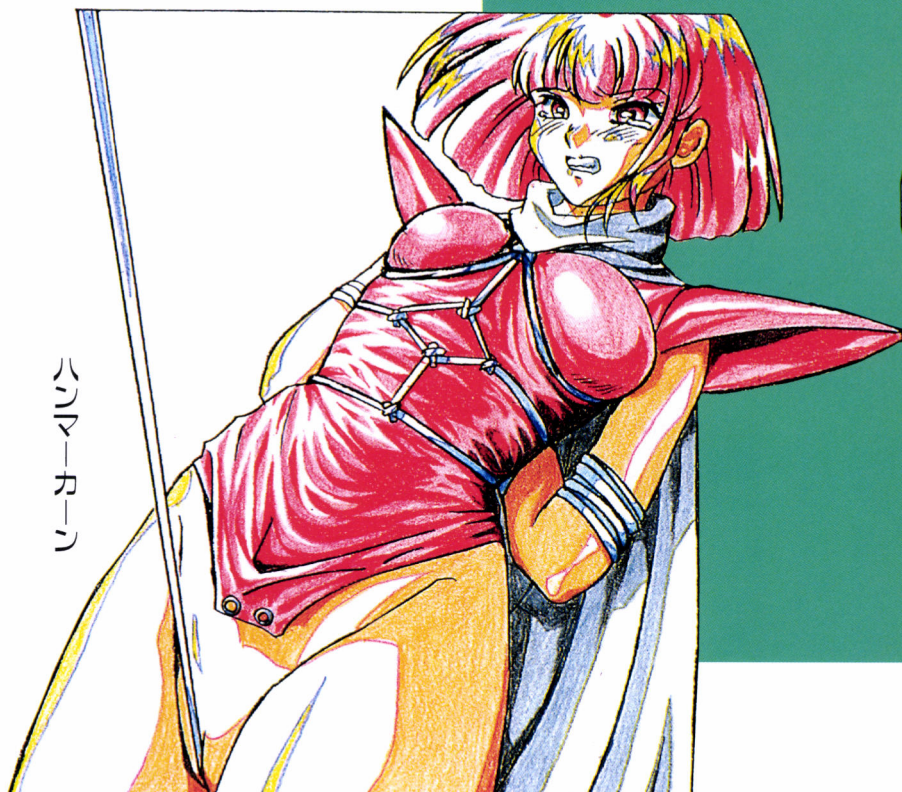
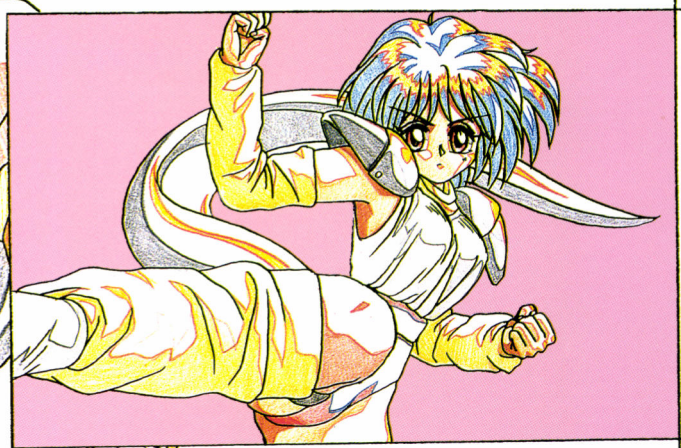
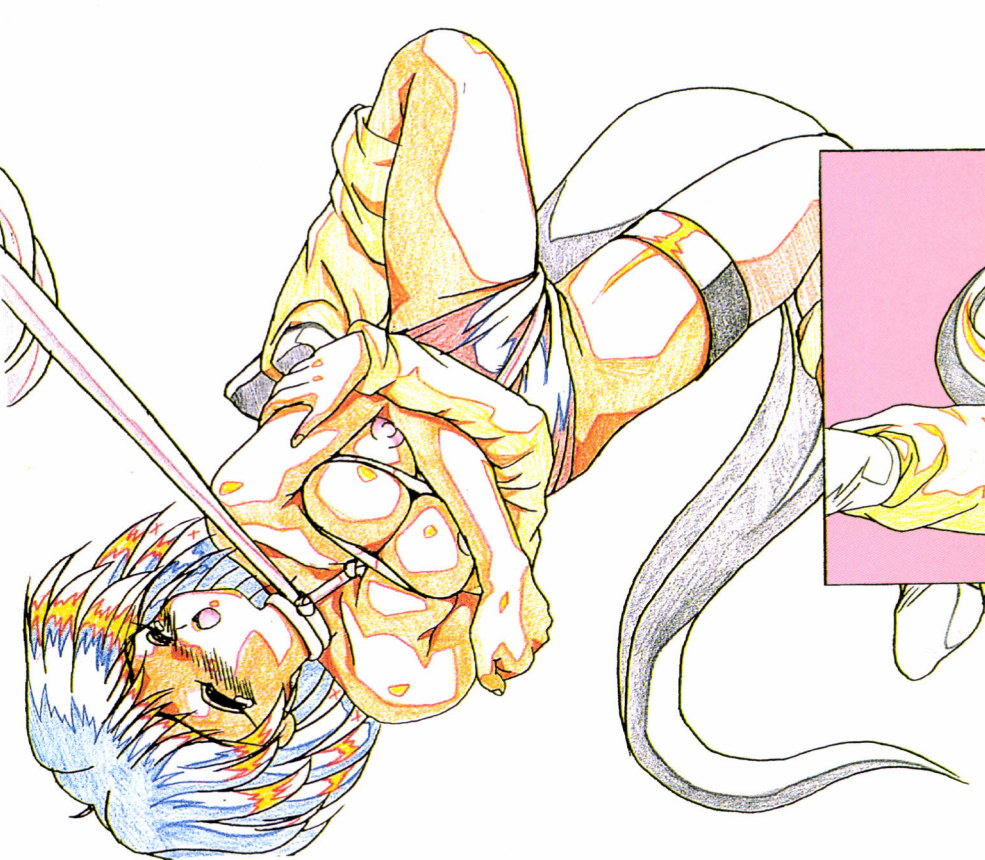
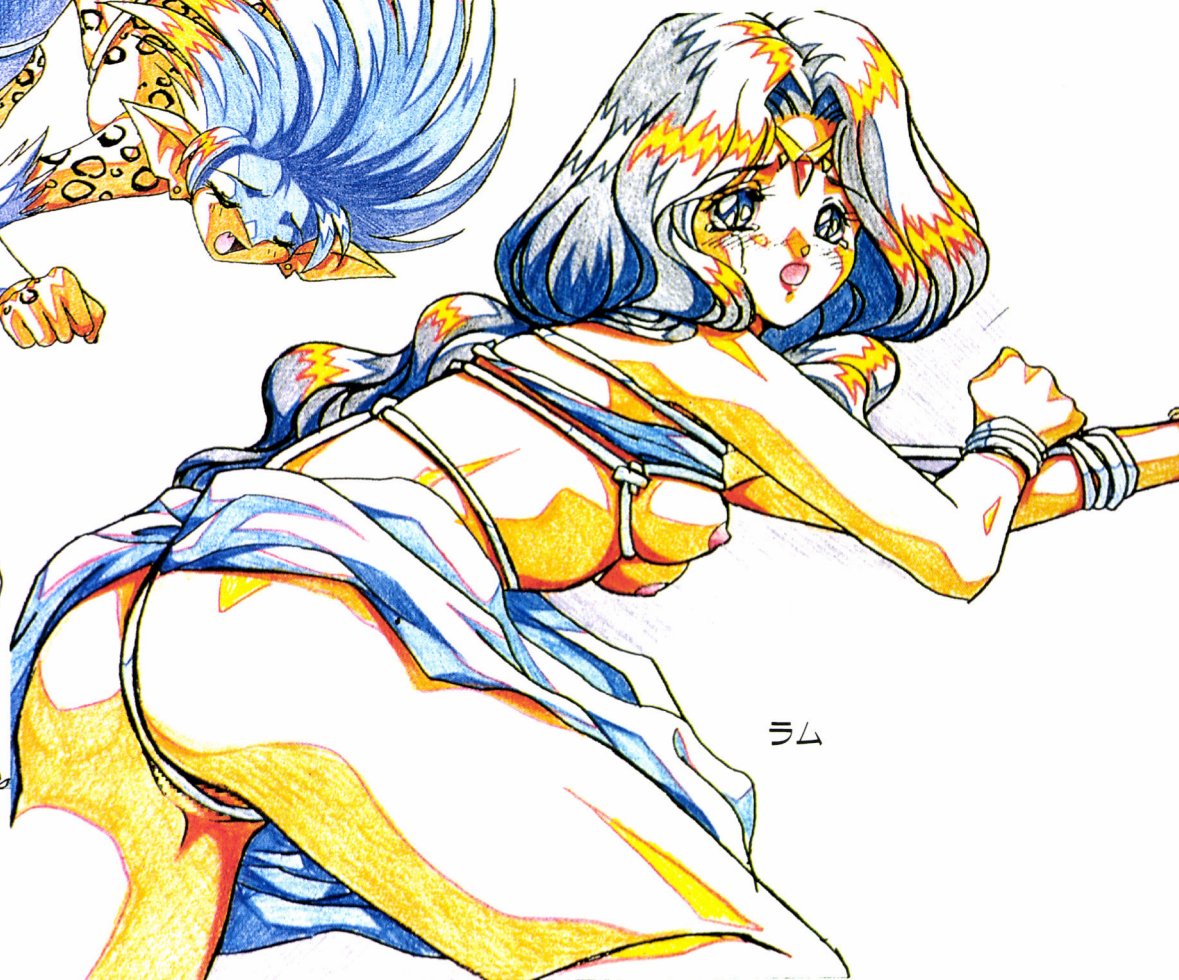
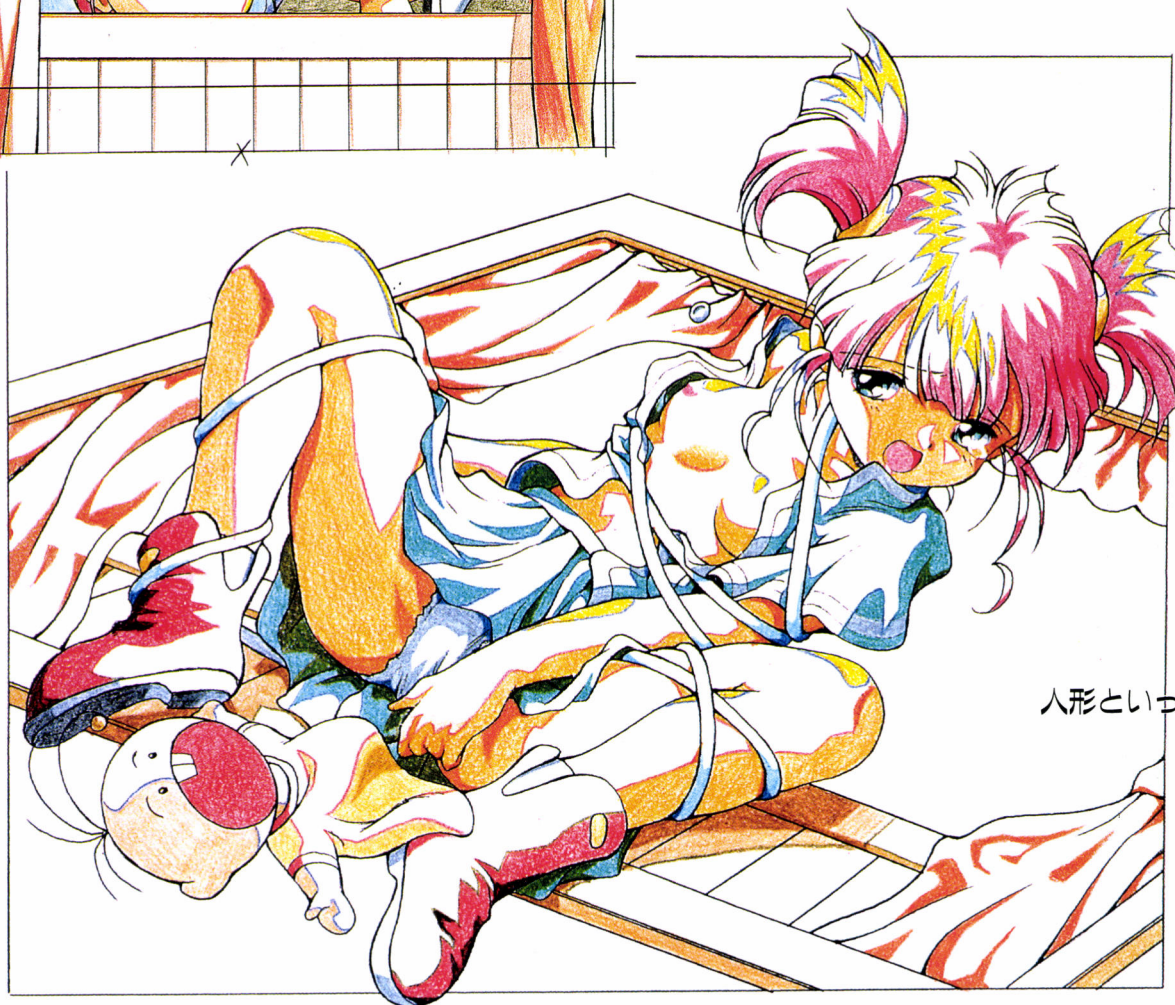
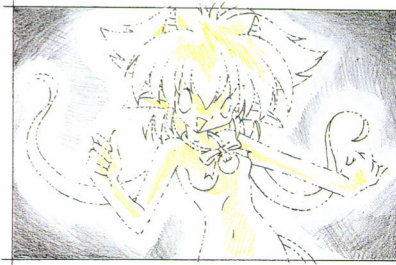
スモッグシルフ

とっこーちゃん
うし使い
ハチ女

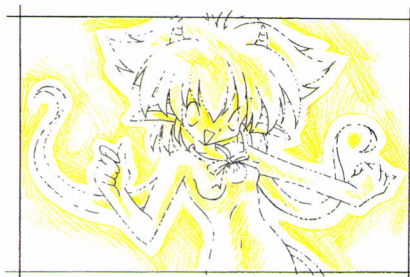
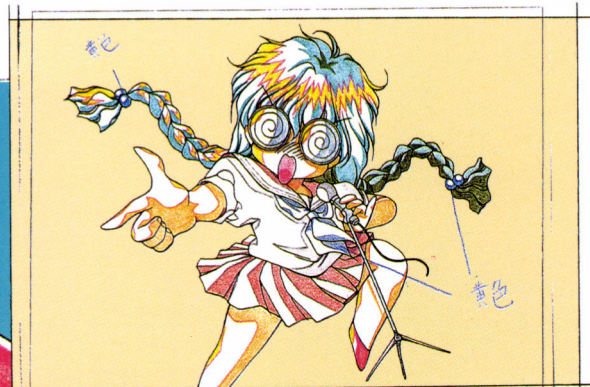
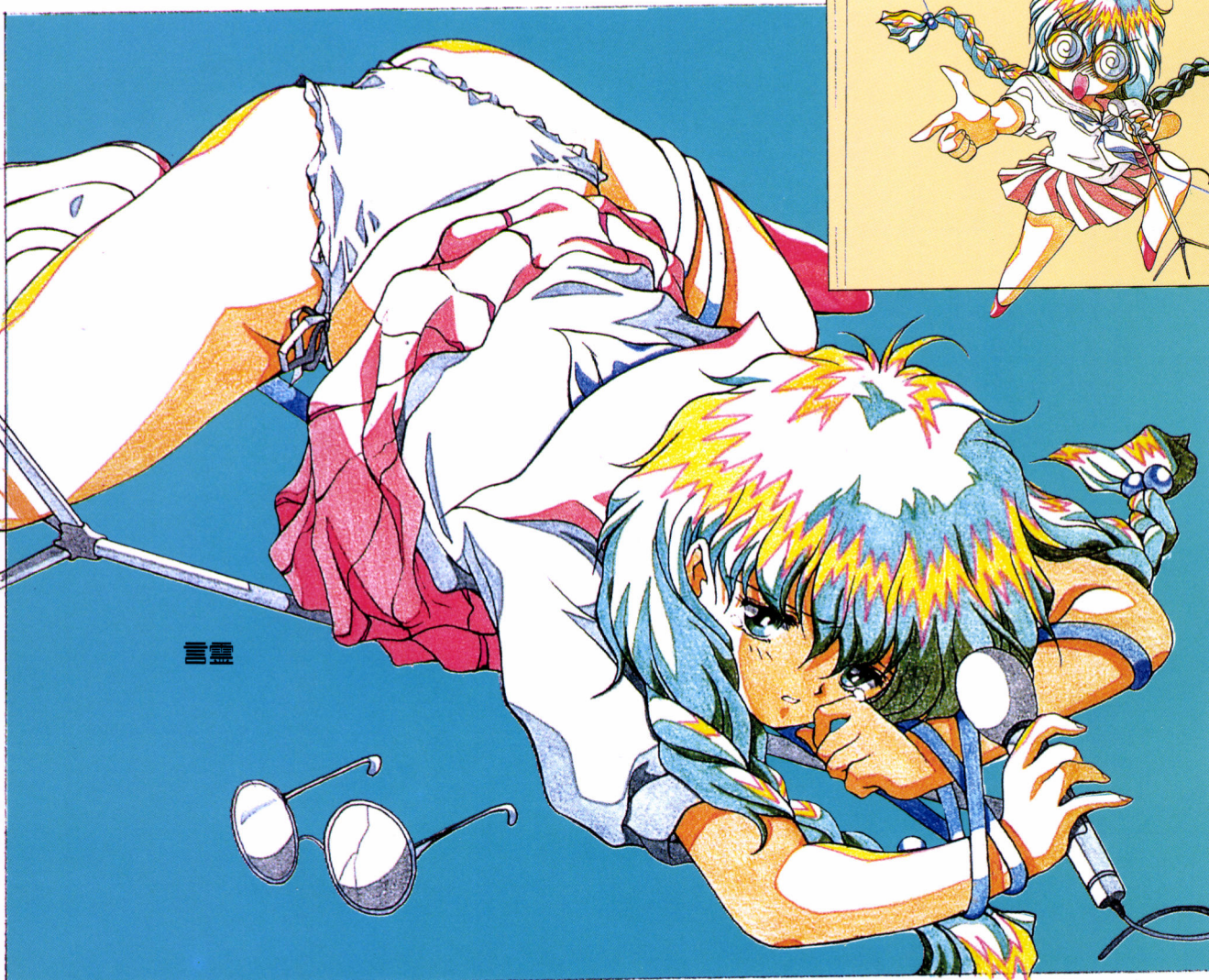
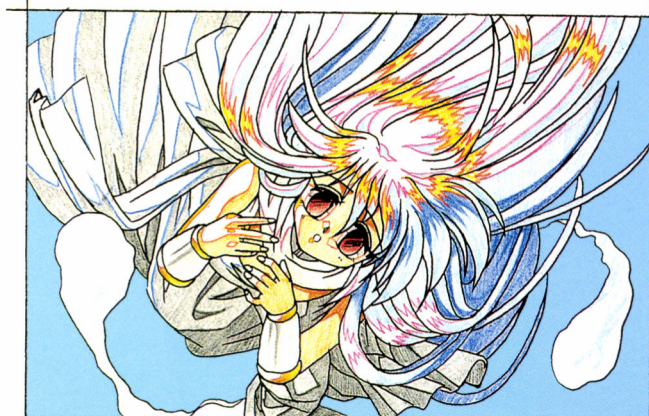
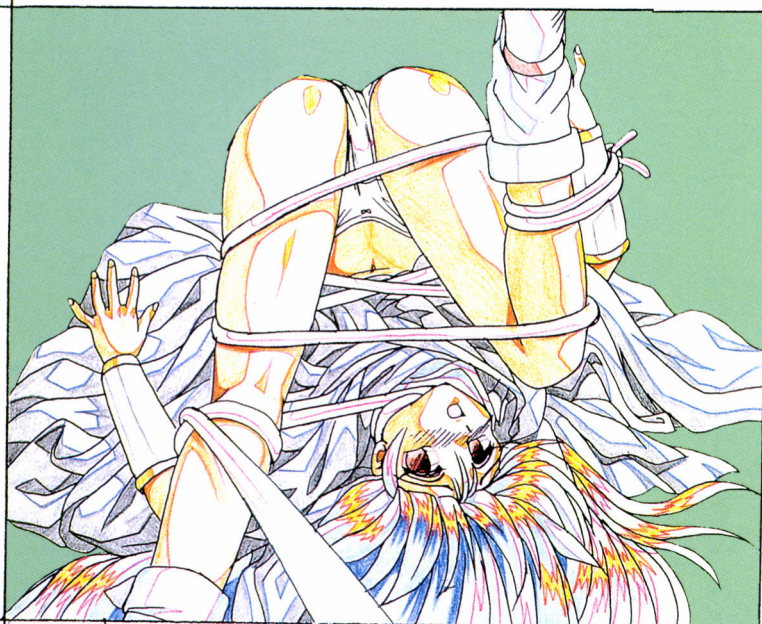
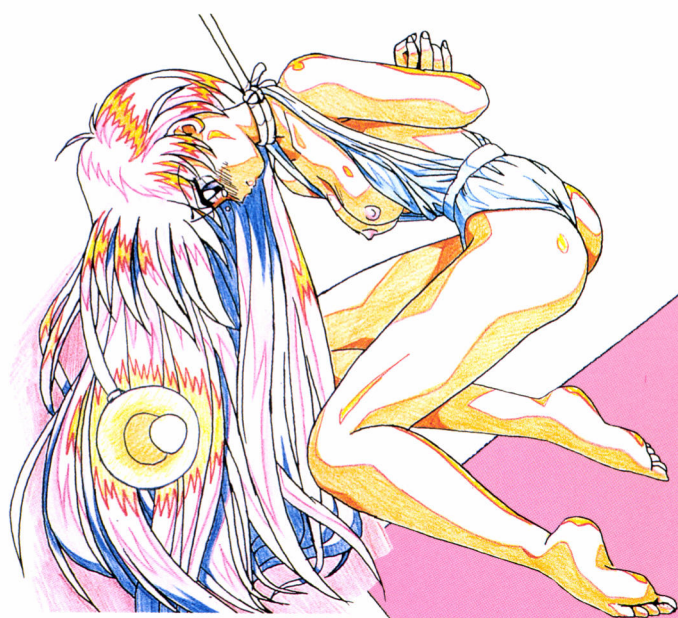
エンジェルナイト
へびさん

めいどさん

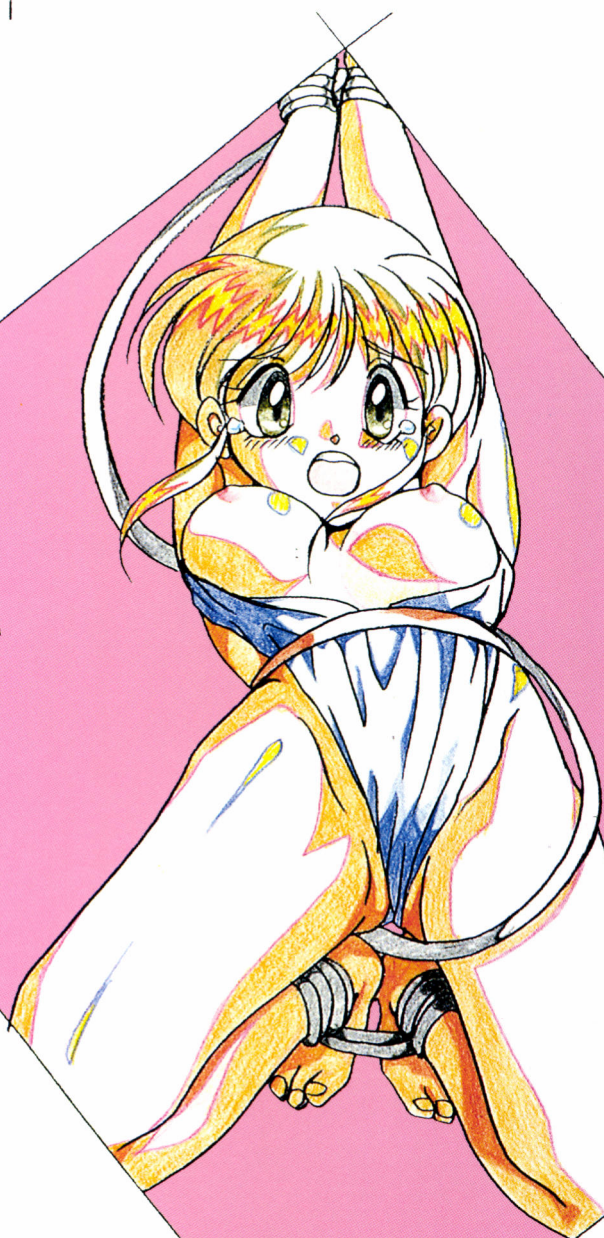
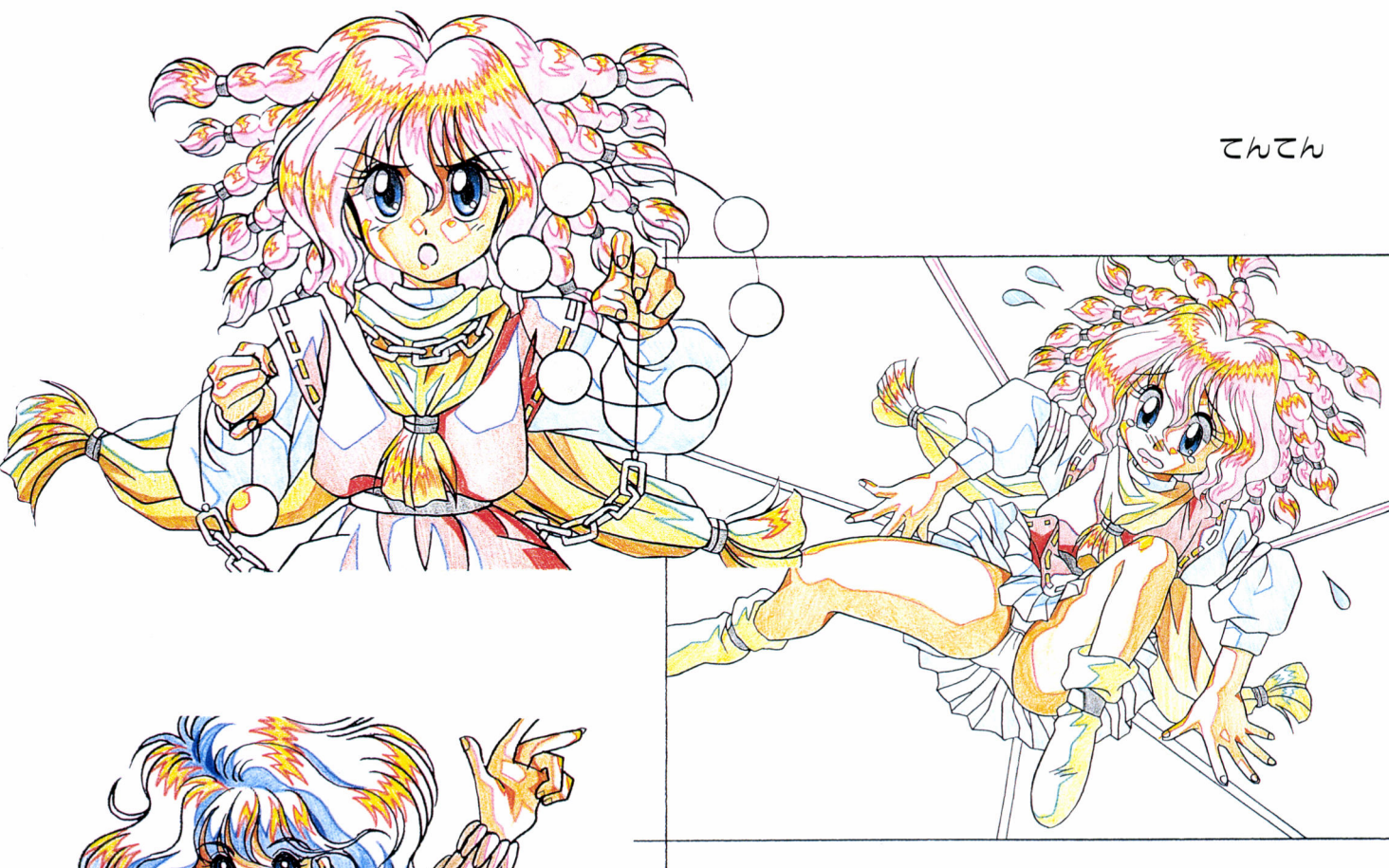
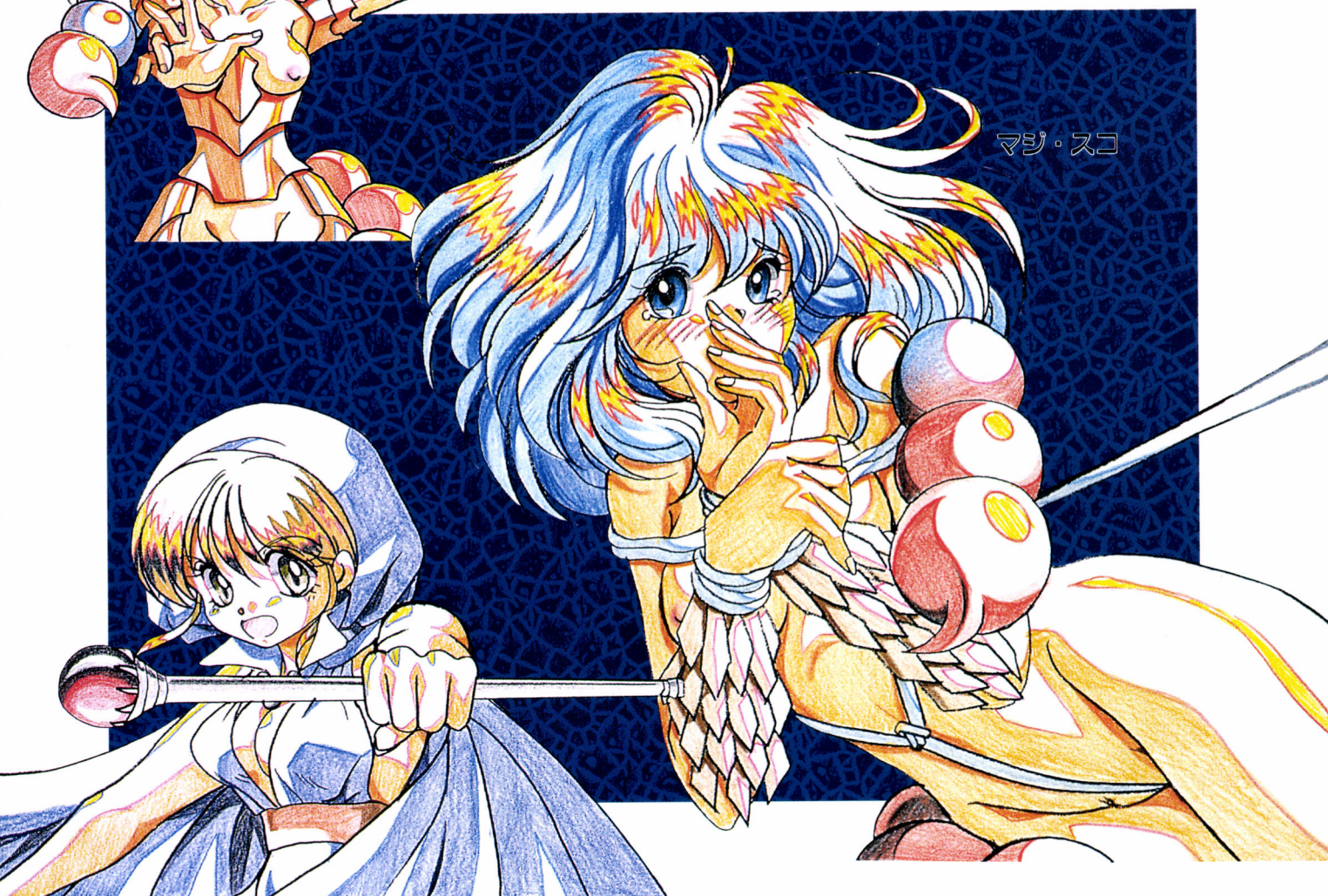
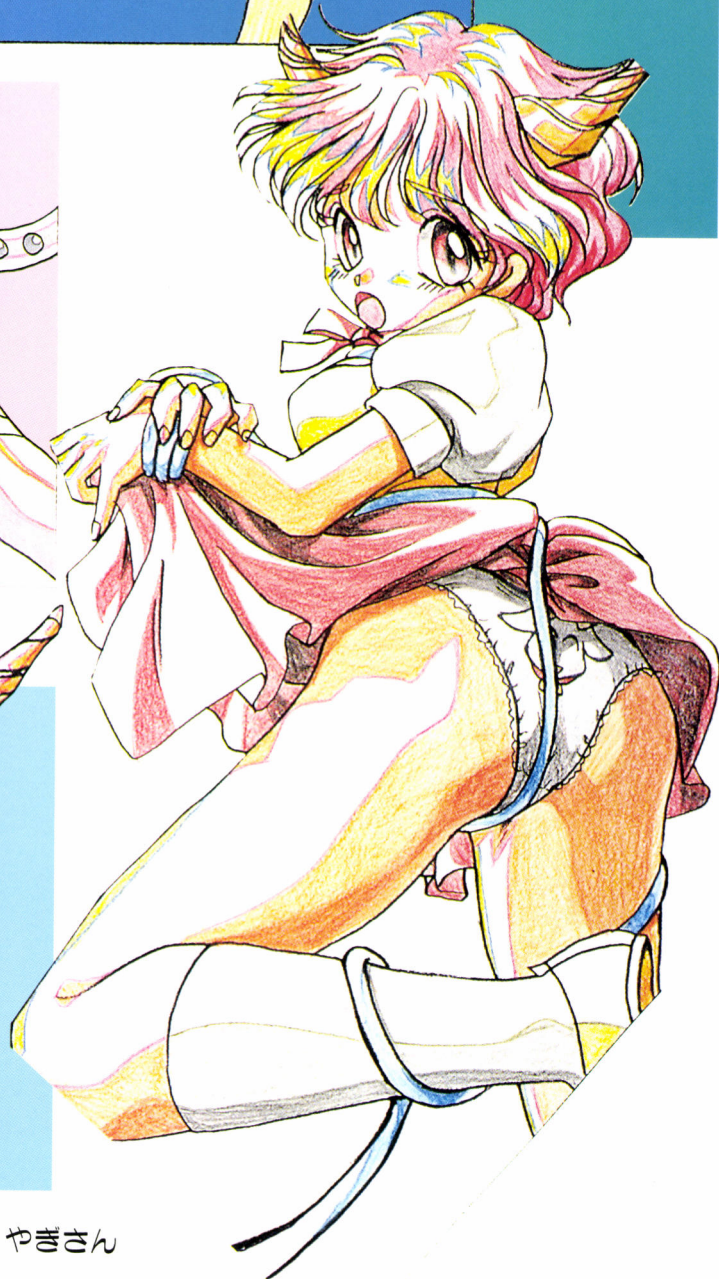
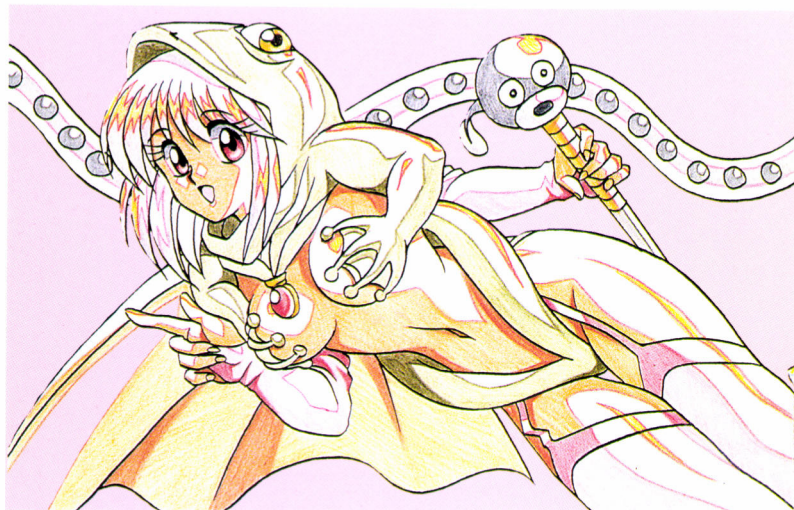
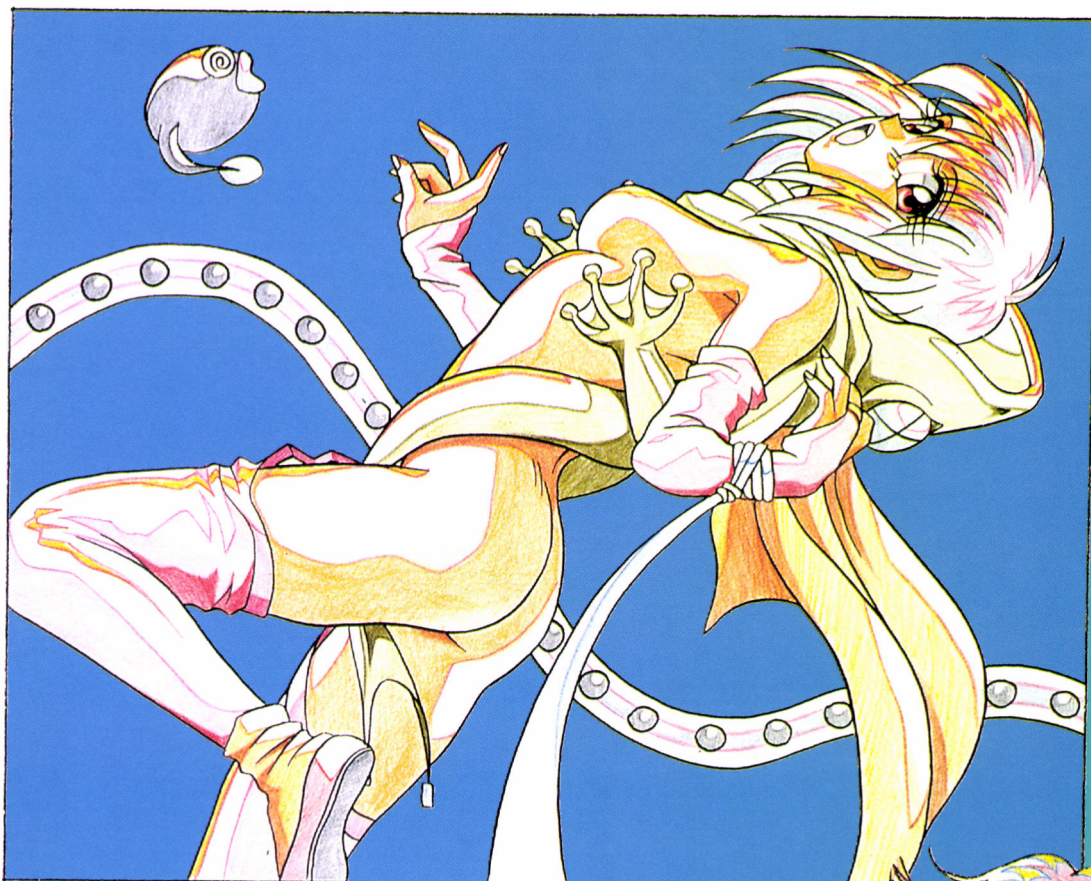
ピコー

粉洗い

怪獣王女

おてて
神風
ハンマーカーン

やもりん
プールポニー
ラム

フィールドリンクス
人形といっしょ

髪長姫
①白く光ってます
体の中心部が暗いかんじ
(逆光のような)
②黄色く光ってます。
こっちのがらしいかな一
パルッコ
体が発光してる
こんな風に光ってたら
輪郭がわかるていどで
はっきり見えません
相談してね
目や口も
なんとなくわかるように

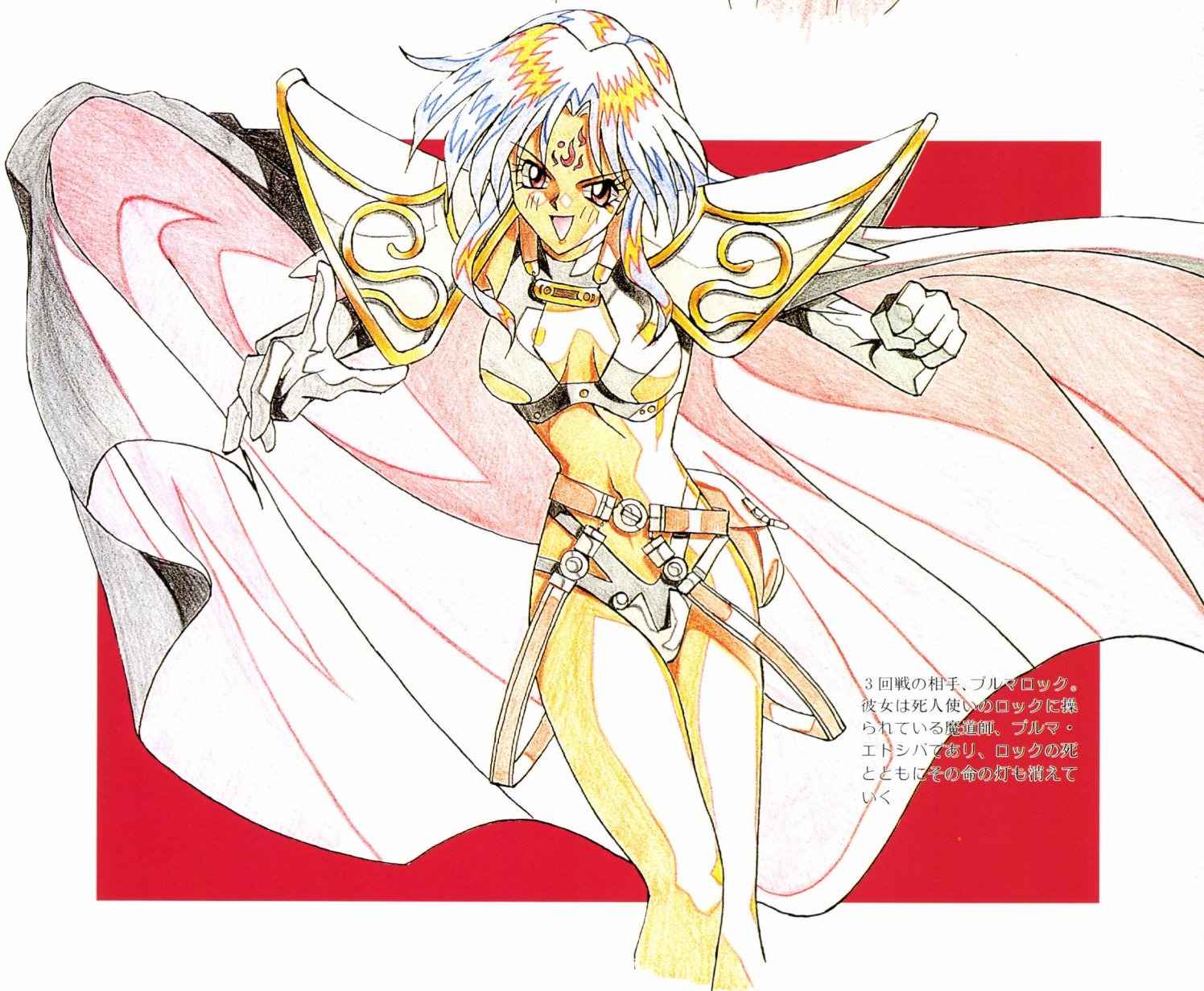
夜逃げちゃん

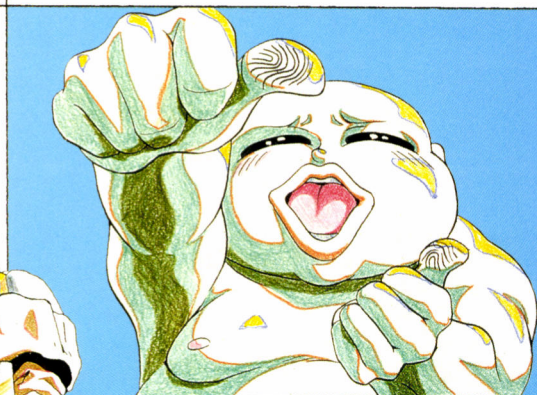
言霊

コンテ
ちょーちん
マジシャン

てんてん
マジ・スコ

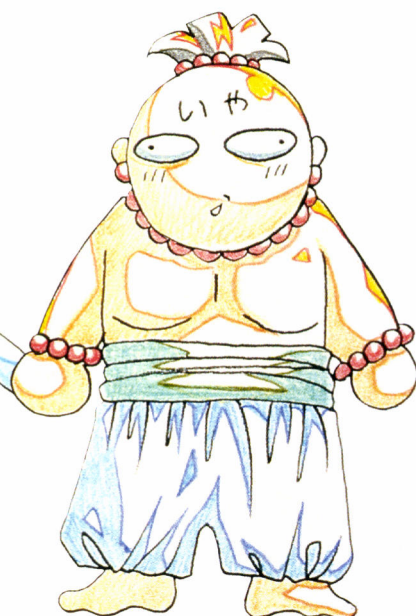
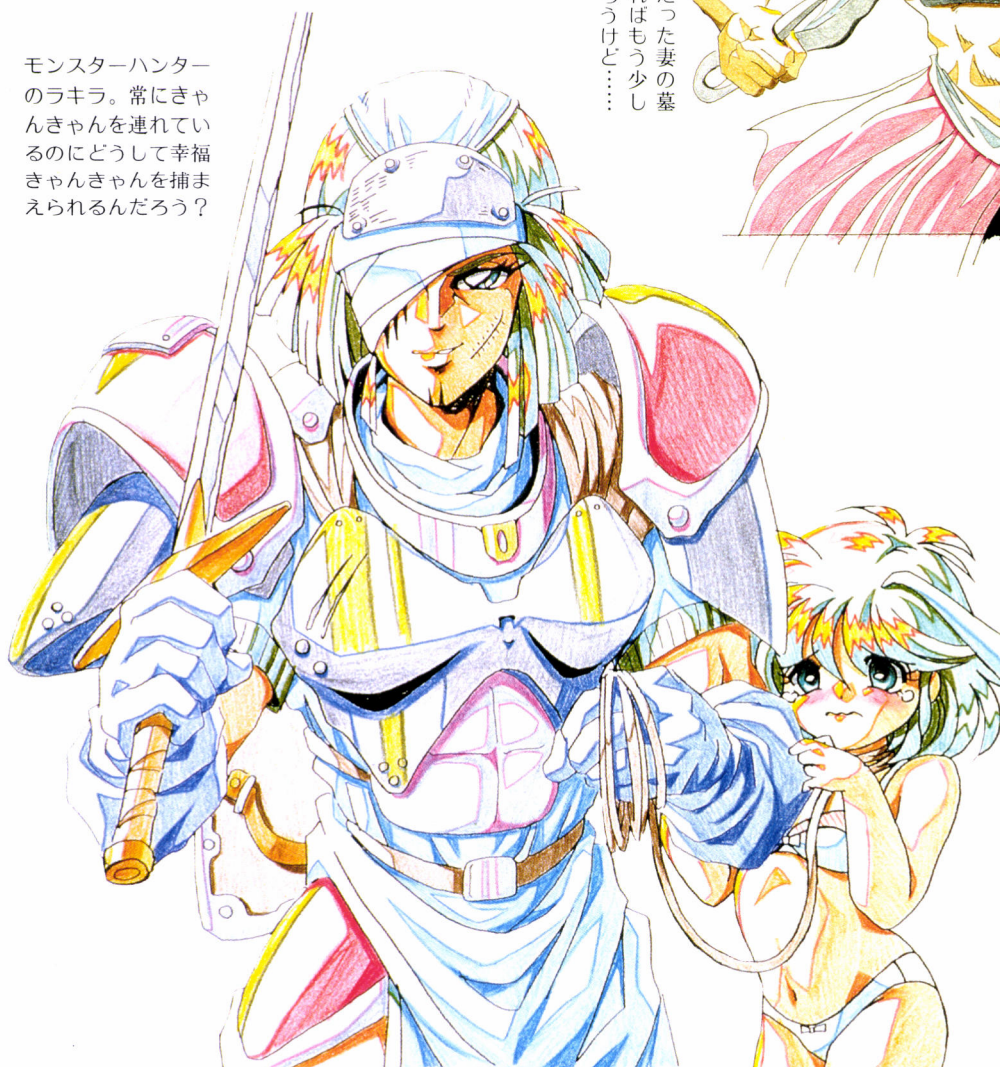
かえる女魔女
やぎさん

FIGHTERS

●出場者たち&その他●

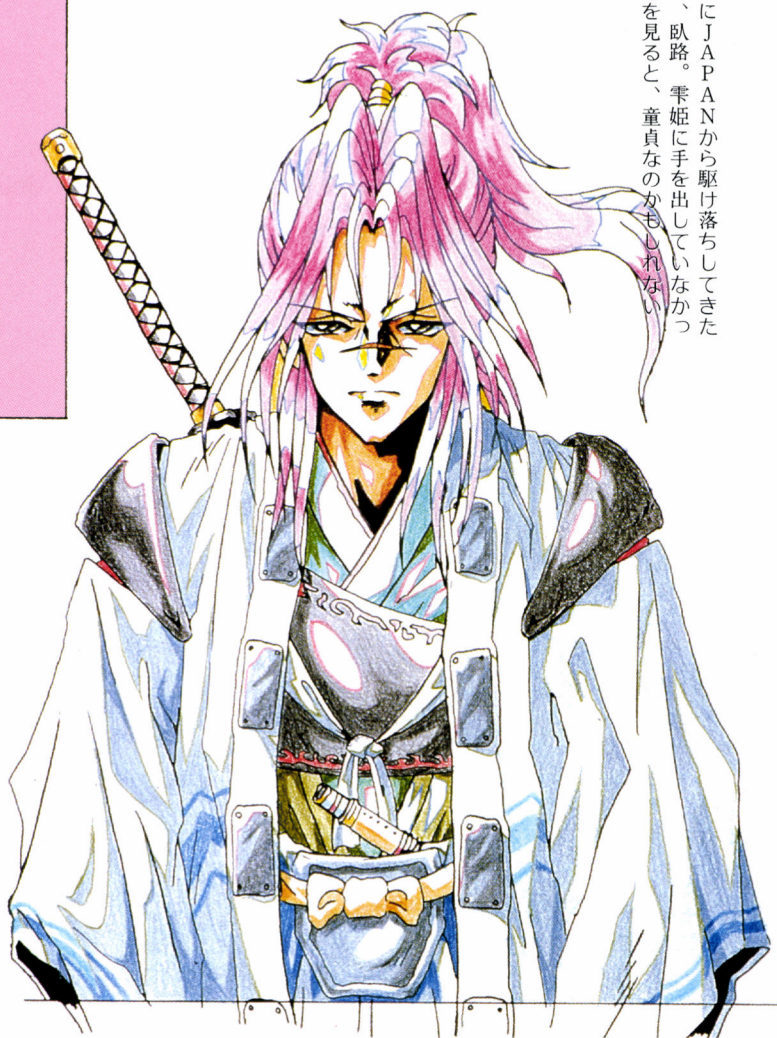
闘神の座を目指して闘うシードの前に立ちふさがる、強豪揃いの出場者たち。そして迷宮の中でシードを襲う盗賊や忍者。シードにとっては倒すべき敵でしかない彼らだが、それぞれがドラマを感じさせる魅力的なキャラクターでもあるのだ。

３回戦の相手、プルマロック。彼女は死人使いのロックに操られている魔道師、プルマ・エトシバであり、ロックの死とともにその命の灯も消えていく

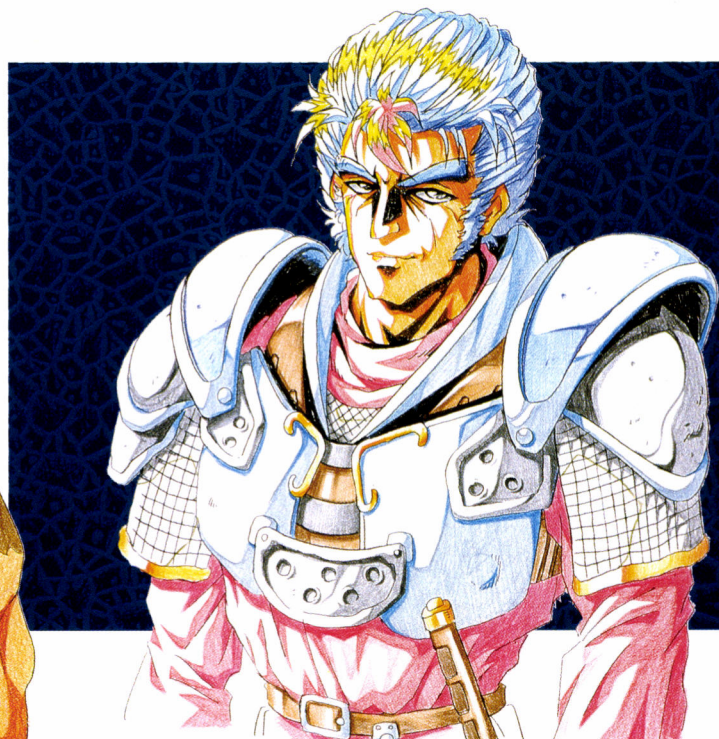
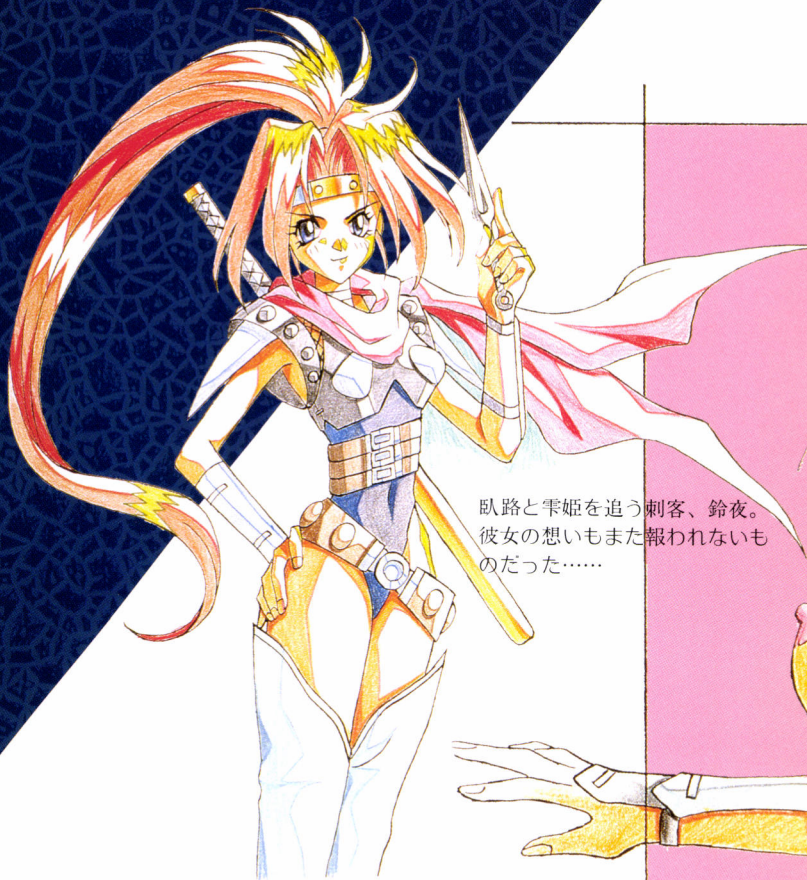
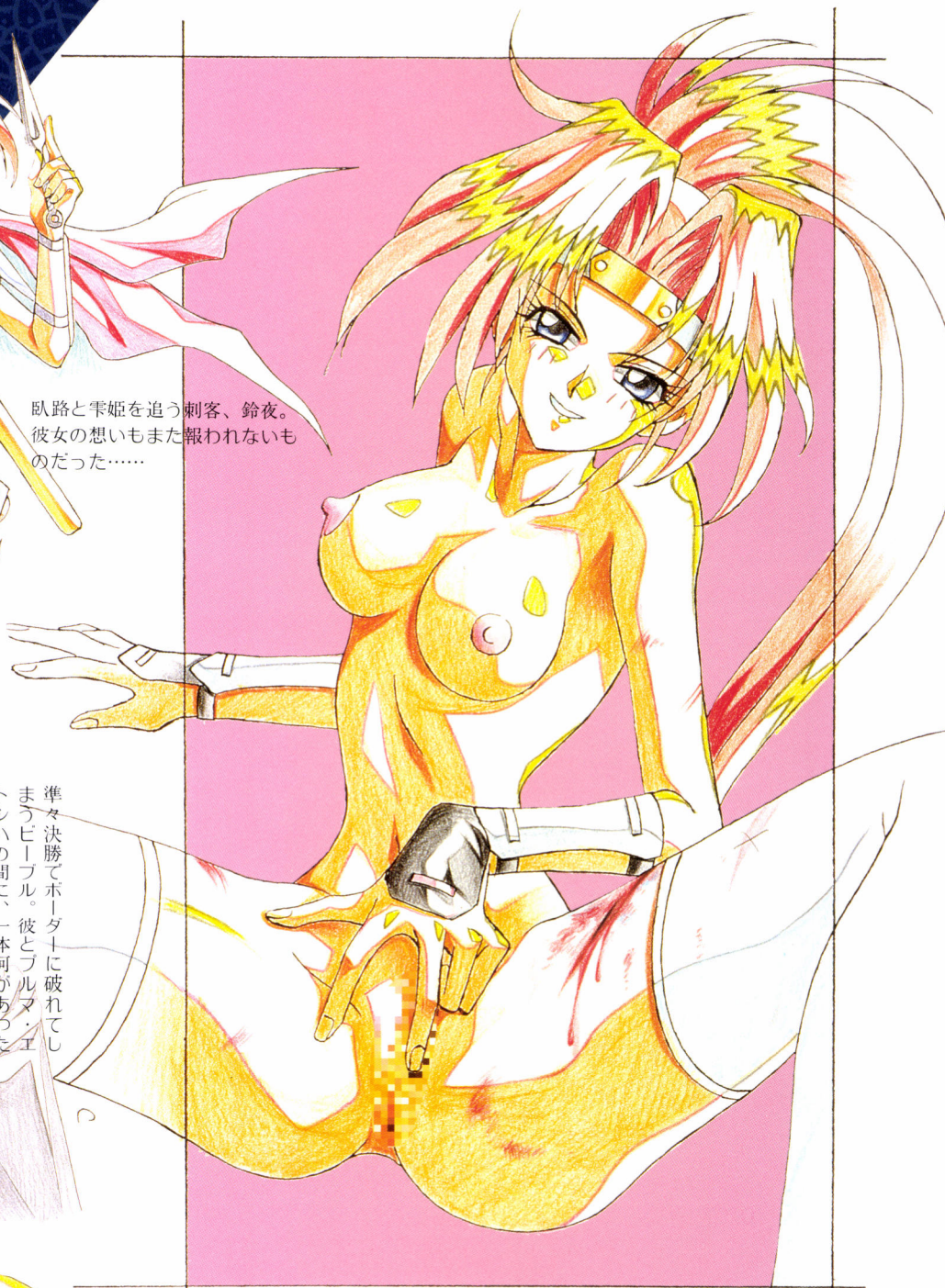
葉月をパートナーとして大会に参加した同門の高弟、ビルナス。エピローグで、実はセレーナとできていたことが明かされるが、「納得できない！」と叫んだセレーナファンは多いはずだ

指圧マスター。この本の編集者は全員腰痛持ちだが、こいつに揉んでもらうのはごめんだ

迷宮の奥深く、カラーだった妻の墓を守る天降鬼。再婚すればもう少し素直な性格になるんだろうけど……

モンスターハンターのラキラ。常にきゃんきゃんを連れているのにどうして幸福きゃんきゃんを捕まえられるんだろう？

いやな奴。元はとりさんの落書きから生まれたモンスターだそうだ。意外なことに女性ユーザーのファンが多い（当社比75%）らしい

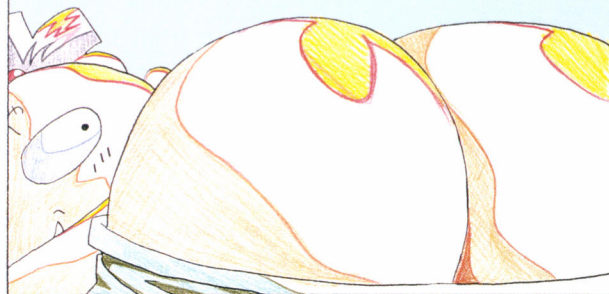
雫姫と共にJAPANから駆け落ちしてきたサムライ、臥路。雫姫に手を出していなかったところを見ると、童貞なのかもしれない

いやじゃない奴。しかし、迷宮内で
こいつに出会うのはいやだと思う

ブルマと同じく、ロックに操られている死人のゼガルロック。ボーダーにあっさり負けてしまうが、シードにとっては手強い相手

盗賊のボス、猛大人。クライアのファンには許せん奴だろうけれど、これはこれでいい味を出している。またいつか登場してもらいたい

バルト・バルバート。ザビエルの罠にはまって
てあっさり死んでしまう情けない奴である

臥路と雫姫を追う刺客、鈴夜。彼女の想いもまた報われないものだった……

準々決勝でボーダーに破れてしまうビーブル。彼とプルマ・エトシハの間に、一体何があったのだろう？

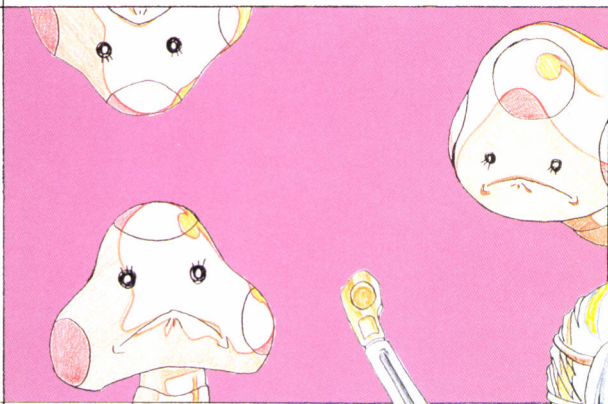
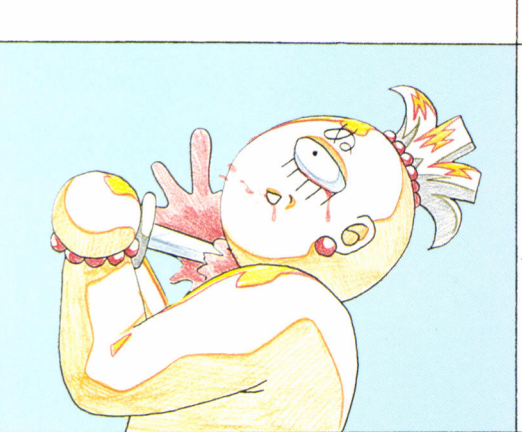
一回戦の相手、ケイジン・カーター。シードに負けたあと、悪役に転向したとの噂もあるが定かではない

二回戦で戦うミリオ・パタネッタ。「世界樹の歯」を無限使用するなんて、子供のくせにずるいぞ！

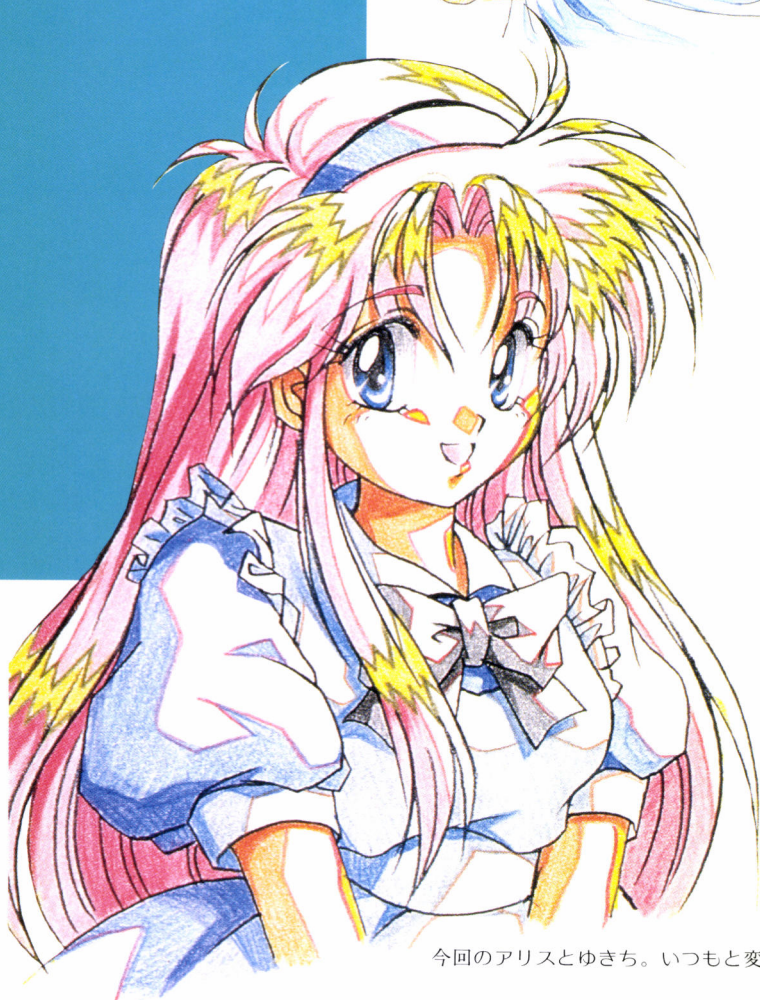
対戦相手をことごとく罠にはめて準々決勝まで勝ち上がったザビエル。『闘神都市III』を作るときには、ぜひアビエル、ガビエル、ダビエルを出してほしい

本当にいやな奴だなお前は！

死ぬ奴。勝手に死んでくれるありがたい(?)モンスター

女殺し。今回、これと切り裂き君の対決がなかったのが残念

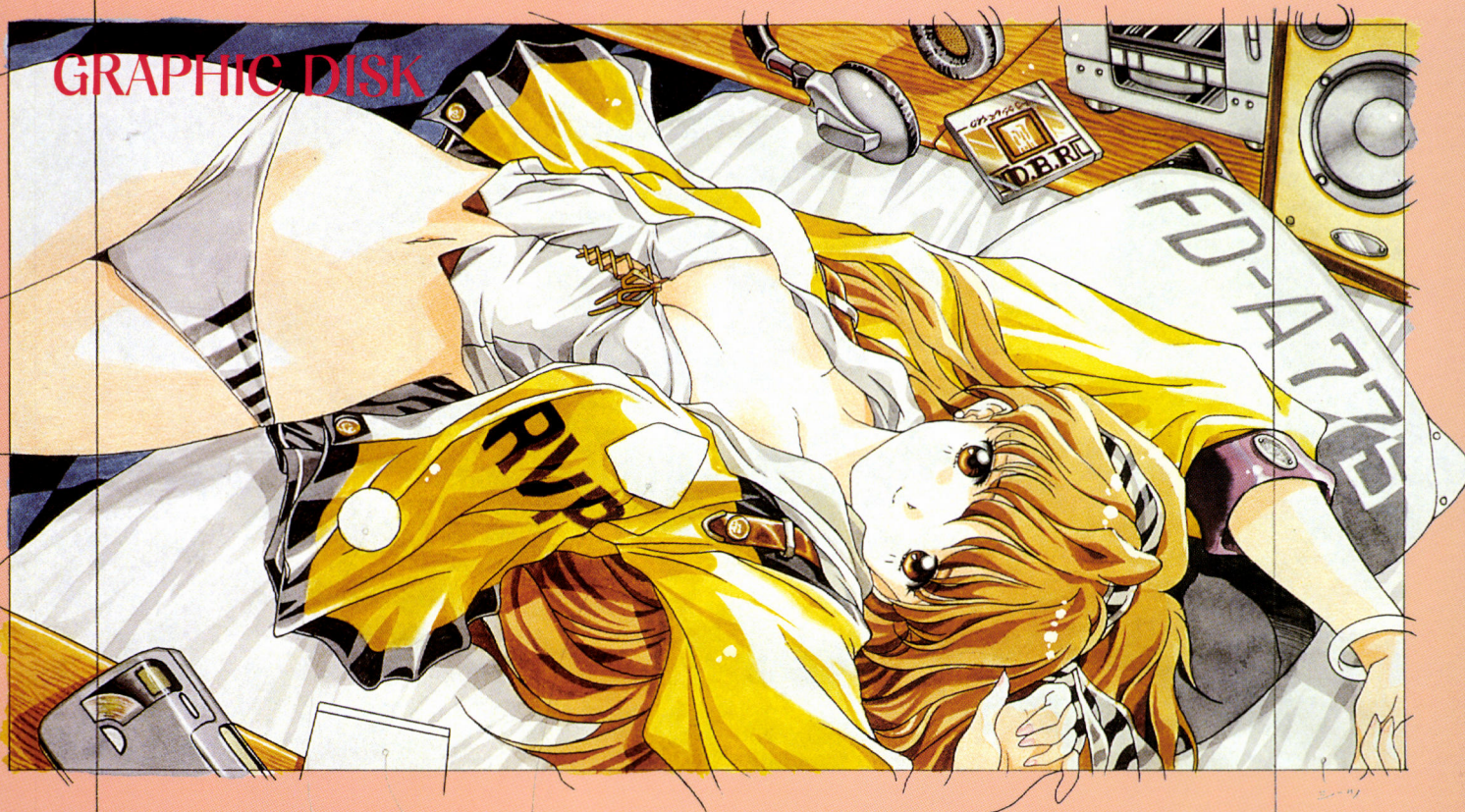
シードにとって最強・最後の敵、デラス・ゲータ。いつかシードは、地獄で彼とふたたび会うのだろうか

金魚。金魚使いに犯されるのはかまわないが、こいつに犯されるのは避けたい

アンビヴァレンツのファンはこいつの自殺を見たとたんに吹き出したはず

迷宮内でシードを手助けしてくれるボーダー・ガロア。その甘さがたたって毎回準優勝しかできない。葉月に負けたあとはきっと引退したに違いない

死人使いのロック。最後は壁にぶつかって死ぬ。たぶん、地獄で輪廻封鎖刑3千年を言い渡されているだろう

今回のアリスとゆきち。いつもと変わらず可愛らしい

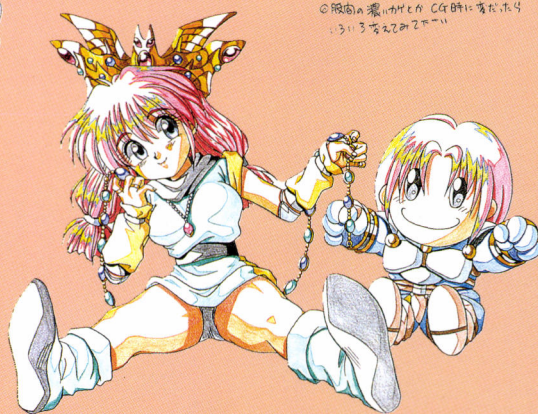
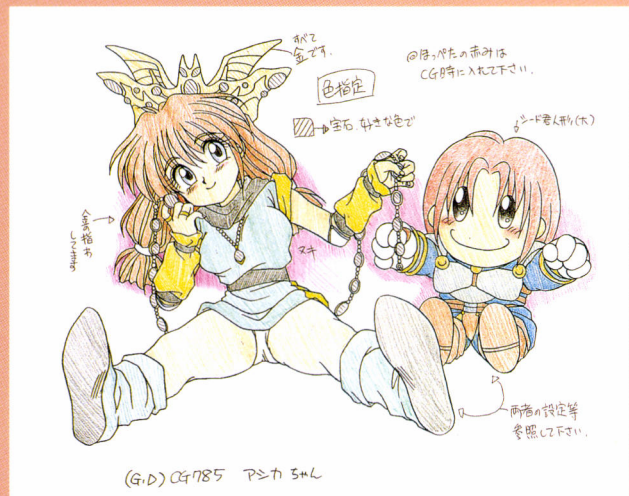
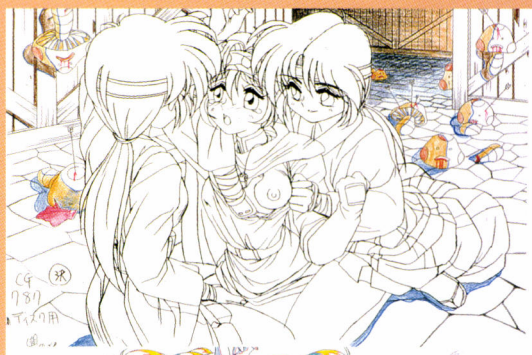
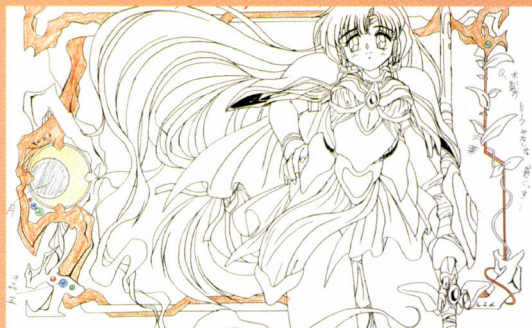
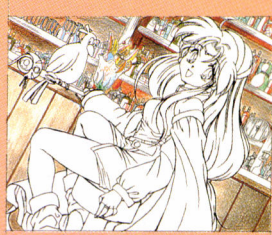
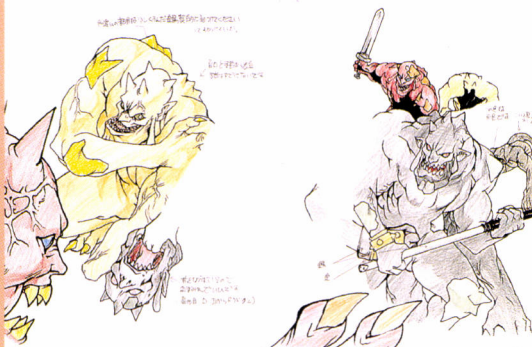
●グラフィックディスク●

アリスファンにはおなじみのグラフィックディスク。今回は書き下ろしＣＧがメインとなっており、ゲームに登場するのとはひと味ちがうグラフィックが楽しめる。

GRAPHIC DISK

シーツ

・影指定、配色等、おかしな所がありましたら、どんどんと変えていって下さって構いません。
クッションの文字等も、変更や無くして下さって構いません。
肌のハイライト(顔等)も現場の判断にお願いします。

◦金属や宝石はCGさんにおまかせします。
◎服の濃いカゲとかCG時に変だったらいろいろ変えてみて下さい

(G・D) CG785 アシカ ちゃん

・闘神都市Ⅱ・ 徹底活用ガイド

イベント満載の大作RPG「闘神都市Ⅱ」。舞台となる闘神都市や迷宮には、メインのストーリーに絡むイベントだけでなく、ゲーム進行と直接には関係しないサブイベントも大量に用意されている。ここでは特に、「闘神都市Ⅱ」を余すところなく味わいたいファンのために、それらサブイベントに焦点を合わせて攻略のヒントを収録した。また、巻末のマップページにもイベントの解説を載せてある。このコーナーと併せて、プレイの参考にしていただきたい。

◎必須イベントを見逃すと……

「闘神都市Ⅱ」の前半（闘神大会優勝まで）は、迷宮での探索とコロシアムでの闘神大会が互いに絡まりあったストーリーになっており、「迷宮での戦闘（あるいはイベント）によるレベルアップ」→「コロシアムでの対戦」というのがゲームの基本的な流れだ。

ここで問題になるのが、シードの試合が行われる日付。対戦相手のうち、1回戦のケイジン・カーター、4回戦の臥路義竺、決勝のビルナスについてはシードのレベル次第で勝つことが可能だけれど、2回戦のミリオ・パタネッタ、3回戦のプルマロック、準決勝のザビエルについては、ラグナード迷宮内での特定のイベントを経験しないと絶対に勝てない。そしてそのイベントは、対戦当日になると発生しなくなるものがある。だから、できるだけこまめにセーブしておいた方がいい。闘神大会に優勝した後は、日付という概念がなくなってしまうので、もうこの問題は起きない。

ゲームの難易度自体は低めに設定されているし、ヒントも豊富だからストーリーに行き詰まることはほとんどないはず。あとはＲＰＧの基本どおり、酒場で情報を収拾したり、マップ上の行ける場所はすべて行っておけば大丈夫。特に酒場でのボーダーとの会話は重要なので見逃さないように。

◎デラスに勝てない！

「闘神都市Ⅱ」でもっとも難しいのが、最後の敵デラス・ゲータとの戦闘。アリスソフトに送られてきたユーザーカードにも、「デラスが倒れない」とか、「バグでしょうか？」というコメントが多かった。実際はちょっとした工夫で倒せるのだが、この戦闘についてはゲーム中にヒントらしいものがないので、最初はたしかにちょっと戸惑うかもしれない。

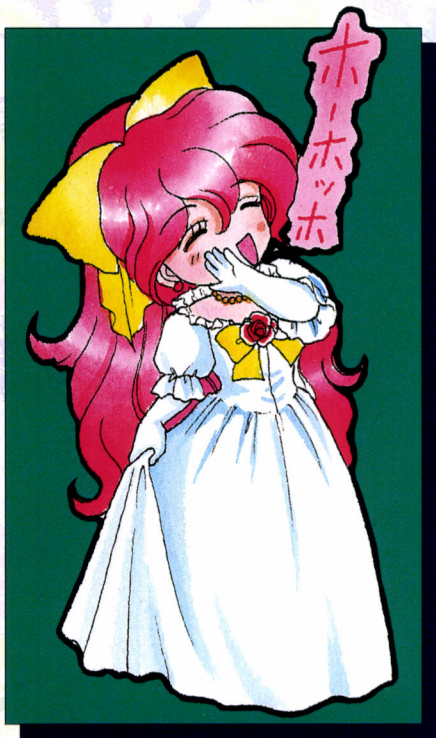
デラスには癒輝、魔輝、御輝の3体のガーディアンがついており、それぞれ以下の役割を担っている。

御輝　デラスへの直接攻撃を防御。
魔輝　御輝以外への魔法攻撃を防御。魔法攻撃には無敵
癒輝　全員の回復。直接攻撃には無敵

3体のガーディアンが健在のときは、デラスに対する攻撃は全く効かない。だから、まずガーディアンを倒すのが先決。そしてこのガーディアンを倒す順番が問題なのだ。

結論から言うと、最初に倒すのは魔輝。攻撃可能な相手は御輝か魔輝のどちらかなのだが、御輝は倒しても次のターンで癒輝が必ず復活させてしまう。だが魔輝については、癒輝はランダムに復活させるので、うまくすると魔輝がいないターンが発生する。このとき、デラスに対して魔法攻撃が有効になるので、Ｆレーザーなどでがんがん叩けばいい。もし魔輝が復活したら、すかさず攻撃目標を魔輝に変更し、ひたすら直接攻撃を浴びせる。もちろん、「天の剣」や「風の剣」など、特殊攻撃も有効だ。

そして忘れてはならないのがクリスタルリング。これを装着すると魔力が2倍になるので、デラスをすばやく倒すには必須のアイテムだ。ただ、クライアのイベントを見てしまうと心情的に使いづらいのが難点だけど……。

ともあれ、これでデラスを倒せる

はずだ。もちろん、魔輝、癒輝、御輝を全員倒して、それからデラスを殴り倒すという方法もあるし、これ以外にも方法がないわけではない。

◎はにわ聖戦士の損得勘定

ラグナード迷宮に入って右へ進むと、はにわ教の神殿がある。神殿に行くと、神官エムアに、はにわ教に入信するよう勧誘されるが、ここで入信するかどうかで以後のストーリーが少し違ったものになる。では、はにわ教に入信した場合はどこがどう変わるのか、下にまとめてみた。

・「はにわ聖戦士」にクラスチェンジ。魔法の使用が可能

・ハニーフラッシュが使える
　ときどき戦闘中にハニーナイトが現れ、助けてくれる
・信者の義務として、収入（経験値＆ＧＯＬＤ）の10％を収める
・エムアのイベント（あらぬところにぷちハニーが……）が見られる
・カラーと敵対しなければならない
　損得勘定だけで見ると、収入の10％を持っていかれるのはつらい。しかし、ハニーフラッシュが使えると、宝箱だんごを確実に倒すことができるので、金銭面ではお得かもしれない。

はにわ教に入信すると、それ以後クライアは登場せず、物品禁止と魔法禁止の魔法はラグナード迷宮３Ｆでアシカがくれる。闘神大会で優勝した後は、入信してもしなくても天使食いになってしまうので特に変わりはない。

◎悪い奴ほど得をする

キャンプ時のステータス画面に表示される「悪事」ポイント。これはシードが以下のような特定の悪事を行なった時に加算される。

・キャラ屋にモンスターを売る
　１体につき＋１ポイント
・形見の剣をネコババする
　日本刀が手に入る。＋５ポイント
・クレリアを犯す
　２回戦の対戦相手、ミリオ・パタネッタのパートナーであるクレリアを犯すと、＋１ポイント
・小早川雫を犯す
　４回戦の対戦相手、臥路のパートナーである雫姫を犯すと、＋10ポイント
・アシカを突き落とす
　ラグナード迷宮７Ｆで、ザビエルに捕まったアシカを救出した後、彼女を崖から突き落とすと、＋50ポイント
・天使を犯す
　ラグナード迷宮の29Ｆ以降に出現する天使を犯すと、以下のような結果になる
　ラベルケースを犯す　＋10ポイント。火炎完全防御を獲得
　ハサエラ・ラビ　＋10ポイント。戦闘ターン毎にＬＶの半分だけ自己回復
　セラバーラＦ　＋10ポイント。LVアップ時ボーナスポイント＋２
　さとみ　＋10ポイント。最大気力が２倍
　パチカル　＋10ポイント。戦闘中に気力が自動回復
・クリスタルリングを装着する
　カラーの呪いで、ときどき悪事が

１ポイント加算される

では、悪事ポイントが増えるとどういう影響があるのだろうか？　結論からいうと、実はそれほどたいした影響はない。具体的にいうと、得られる経験値が少し減ることと、闘神の館で登場するふたりのメイド（アンナ、のぞみ）のイベントが変わるだけだ。のぞみのイベントは悪事が０のときだけ発生するし、アンナのイベントはポイントが高いほど多く見られる。しかしこれは、免罪符やレベッカのイベントで悪事ポイントを減らすことで解決できる。つまり、実質的には何の影響もないといっていい。「制作者からの助言」で監督のＴＡＤＡさんが言うとおり、悪いことをした場合の方が得なのだ。

だが、すべての悪事を完璧に実行するととんでもないことになる。デラスを救出した後、鬼の王から永久牢の刑を受け、ゲームオーバーとなってしまうのだ。しかもこれについては、免罪符やレベッカは無効。つまり、ハッピーエンドを迎えるためには、上の悪事のうちどれか一つをしないでおくことが必要。

◎女の子モンスター

闘神都市の広場近くにあるキャラ屋。店の主人は仮面を被った謎の人物だが、ある条件を満たすと仮面がはずれて、かわいい女の子であることがわかる。その条件とは、女の子モンスターを５０種類以上売ること。そして仮面が外れたあとでキャラ屋へ行くと、彼女がモンスターに襲わ

れるシーンを見ることができる。
　また、このキャラ屋は副業として不動産もあつかっており、土地を買って家を建てることができる。土地を買ったら、家を建てる前に行ってみること。面白いものが見られるはずだ。また、家を建てるとキャラ屋でモンスターを買って、自宅に飼うことができるようになるし、迷宮に連れて行くことも可能。そしてごく希にだが、ペットではない女の子モンスターが自宅にいることがある。このモンスターは全部で４体おり、自宅以外には登場しない。彼女たちの出現率は飼っているモンスターの数に比例して増加するから、会いたければなるべくたくさん飼うべし。

◎鋼鉄の処女（膜）

　コロシアムにときどき出現する看護婦、シリア。彼女は患者の少年にかけられた呪いのため、処女膜が鋼鉄になってしまった不幸な娘だ。シードがＬＶ４０以上になると、彼女の悩みを聞いてあげることができるが、彼女の処女膜はＬＶがいくつになっても破れない。ラグナード迷宮２Ｆの猛ショップで「親父Ｖ」が１万ＧＯＬＤで売っているので、それを使えば悩みは解決する。

◎ちゃぷちゃぷ救出

　資格迷宮入口の左側に、アカメに襲われているちゃぷちゃぷがいる。このちゃぷちゃぷを助けると、宿屋にちゃぷちゃぷが訪れて、シードにＨな恩返しをしてくれるのだが、シードのレベルが２０以上でなければアカメと闘うことはできない。ところでこのアカメ、いつまでも挿入寸前の状態でちゃぷちゃぷをいたぶっているところを見ると、かなり気の長い奴らしい（笑）。

◎永遠の眠り姫レミア

　ラグナード迷宮の４Ｆに、「永遠に眠るプリンセスレミアの寝室」がある。ここには３体のガーディアン（ワンピギィ、ツーピギィ、スリーピギィ）がおり、全員を倒すとレミアが目覚め、シードに「剣の奥義Ｉ」を伝授してくれる。３体のガーディアンは捕獲可能な女の子モンスターなので、全モンスター捕獲を目指すなら逃してはいけない。

◎アルファベットの扉

　ラグナード迷宮８Ｆ中央に、乗るとワープするポイントがある。ここは６つのパネルに表示されたアルファベットの組み合わせ（Ａ～Ｆ）でワープする先が変わるのだが、全部で４万６千通りもの組み合わせがあり、すべてを試すには膨大な時間がかかる（試したプレイヤーもいるらしい）。ストーリーの進行に必須のものではないが、ワープ先には武器や防具などさまざまなアイテムがあり、これを見逃す手はない。そこですべての組み合わせと入手できるアイテムリストを、マップページに掲載した。後述するアイテムの妖精を発見するためには必須のデータなので、ぜひ参考にしてもらいたい。

◎「白の英雄」の遺品

　前項のワープ先で、唯一イベントと関係するものがある。それが「鬼切りの剣」、「人切りの剣」を見つけるイベントだ。これは同じ階の図書館にいるダイアナからアルファベットの組み合わせを聞かないかぎり、剣の隠し場所に続く地点にワープしないようになっている。ワープ先は３ケ所あり、それぞれイヌ、サル、キジがガーディアンとして封印を守っている。ダイアナが語った「白の英雄伝説」が何か、ここでプレイヤーは思い当たることになるだろう。組み合わせを解読するイベントは、「切れた」ダイアナの性格が存分に発揮されておりファン必見のもの。

◎爆弾岩への挑戦

　迷宮内で突然あらわれる爆弾岩。これに挑戦すると、以下のモンスターが出現する。このうち、ぷちハニーは１／２の確率で登場。あとはそれぞれ１／12の確率となっている。博打のようなものだが、気が向けば挑戦してみるのもいいかもしれない。

ぷちハニー　４回攻撃すると爆発
プレゼンター　所持金が半分に
ラム　エナジードレイン(ＬＶ下がる)
グレートプリン　とにかく強い
ウイスキー　経験値を０にさせる
シャンパン　ステータスアップ
プラムズゴースト　経験値大量

◎ラムの捕獲条件

　５０体以上いる女の子モンスターの中で、もっとも捕獲が困難なのがこのラム。ラムは爆弾岩に挑戦すると、１／１２の確率で出現する。が、ほとんどの場合はエナジードレインを食らってレベルを下げられ、そして攻撃する前に逃げられてしまう。
　実はラムを捕獲するには、シードのレベルが８の倍数で、しかも７０以下でなければならない。そしてＳＭ捕獲ロープを持ち、女の子モンスターを連れていない場合に限って可能というわけ。だが、この場合でも確実に捕獲できるという保証はない。

◎紋章のモンスター

　ラグナード迷宮内には、ゲームをクリアするだけなら倒す必要のないガーディアンモンスターがいくつか配置されている。これらのモンスターを倒すと、いくつかのアイテムが手に入るなどの特典があると同時に、

持ち物リストに紋章が追加される。紋章の数、つまりモンスターの数は全部で７つ。全部の紋章を集めても別に特典があるわけではないが、気が向いたら挑戦してみるのも一興だろう。だが、そこらのモンスターと違って、大半はしこたま強い奴らなので覚悟して闘うこと。

・**ブラオニオクト**　５Ｆ
　紋音をくれるモンスターの中ではもっとも弱い

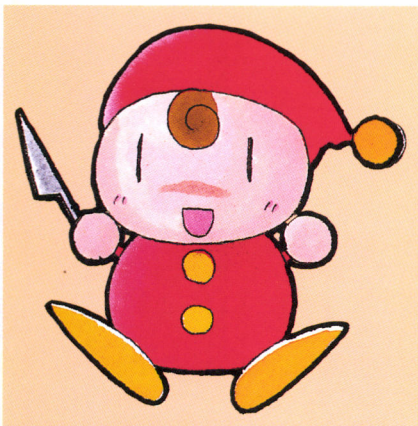
・**朱雀鬼**　３０Ｆ
　倒しても別に特典はなく、しかもめちゃくちゃに強い

・**ごご**　３１Ｆ
　このモンスターも、倒したところで何か利益があるわけではない。こいつは強い上に、ターン毎に攻撃回数が増える厄介な相手だ

・**黄羅闘鬼**　３１Ｆ
　倒すと、黄羅闘鬼が飼っているプラムズゴーストと闘える。しかし、しこたま強い

・**白淫凶鬼**　３２Ｆ
　比較的弱い

・**グナガン**
　召喚ドア（後述）で、マーティスが登場すると連れていかれるDALK面のボス。倒すと奥の宝箱から「グヤガンの秘宝」が手に入るが…

・**Ｖ２べベター**
　召喚ドアでＤＡＬＫ面に行ったとき、１／３の確率でグナガンに代わってボスとして登場

◎「召喚ドア」の向こう件側

　ラグナード迷宮の２８Ｆから先のあちこちに点在する「召喚ドア」。叩くと以下の連中がランダムに登場する。コンクリ男とみゆき親父以外はすまじく強いので、レベルが低いときは避けた方が無難だろう。

・**勇者**　初登場。とっても強い敵。今後はレギュラー化するかも

・**鬼畜王ランス**　ご存じ、ランスシリーズの主人公

・**コンクリ男**「ランスⅠ」からずっと固められっぱなしの哀れな奴

・**リーザス将軍バレス**　リーザス軍の将軍。強い

・**みゆき親父**「あゆみちゃん物語」に登場した耽美な変態親父

・**シバーン**　謎の人物…

・**食通**「ランスⅢ」に登場

・**ヘルマンの王子パットン**　ヘルマンの王国の王子。「ランスⅢ」に登場

・**シュラ**「AmbivalenZ～二律背反～」の主人公

・**ノッポさん**「宇宙怪盗ファニーBe Bee」に登場

・**猿藤悟郎**「ぷらすちゅーでんとG」の主人公

・**ダークチッピ**「ＤＡＬＫ」に登場。強い

・**マーティス**「ＤＡＬＫ」に登場。ＤＡＬＫ面へワープする

◎アイテムの妖精たち

　武器、鎧、盾、指輪のそれぞれについて全部を集め、アイテム表示画面を呼び出すと、妖精が出現して、シードにご褒美をくれる。すべてのアイテムを自力で見つけるのはかなり大変だが、マップページを参照すれば楽勝のはず。

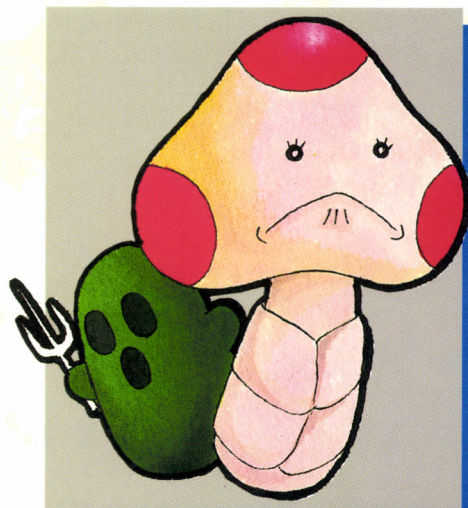
・**武器の妖精　ウェピョン**　攻撃力力を20Ｐ上げてくれる

・**盾の妖精　シールル**　魔法抵抗を20ポイント上げてくれる

・**鎧の妖精　アーミァン**　防御力を20ポイント上げてくれる

・**指輪の妖精　リンミン**　必殺の確率を20％上げてくれる

◎アリスソードの入手方法

　ラグナード迷宮の３０Ｆに登場する怪獣王子、怪獣王女が持っているアリスソード。王子と王女の両方を倒せば手に入るのだが、王子、王女ともにかなり強い上に、すぐ逃げてしまうのでなかなか面倒。だが、どちらも次に登場したときにはダメージを回復していないから、何度も闘っているうちに倒せるだろう。ただし、王子を倒してから王女を捕獲してしまった場合は、アリスソードは手に入らない。王女を捕獲したいのなら、王子を倒す前に捕まえること。

◎謎の飛行物体

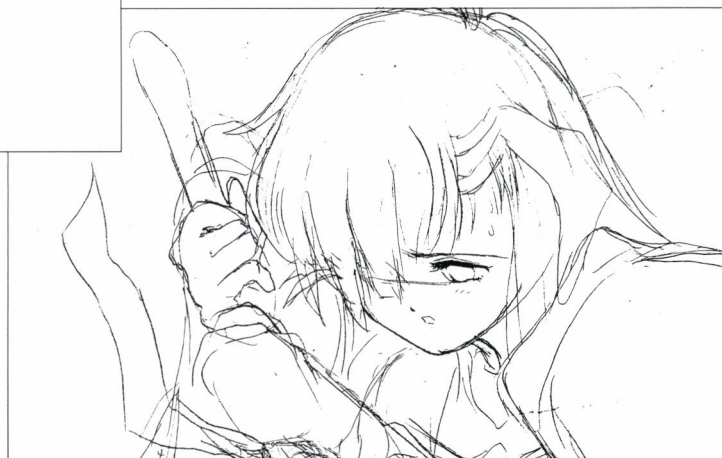
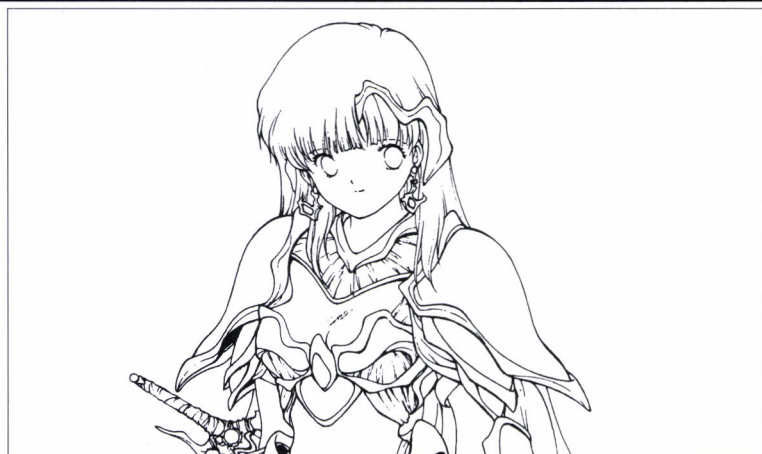
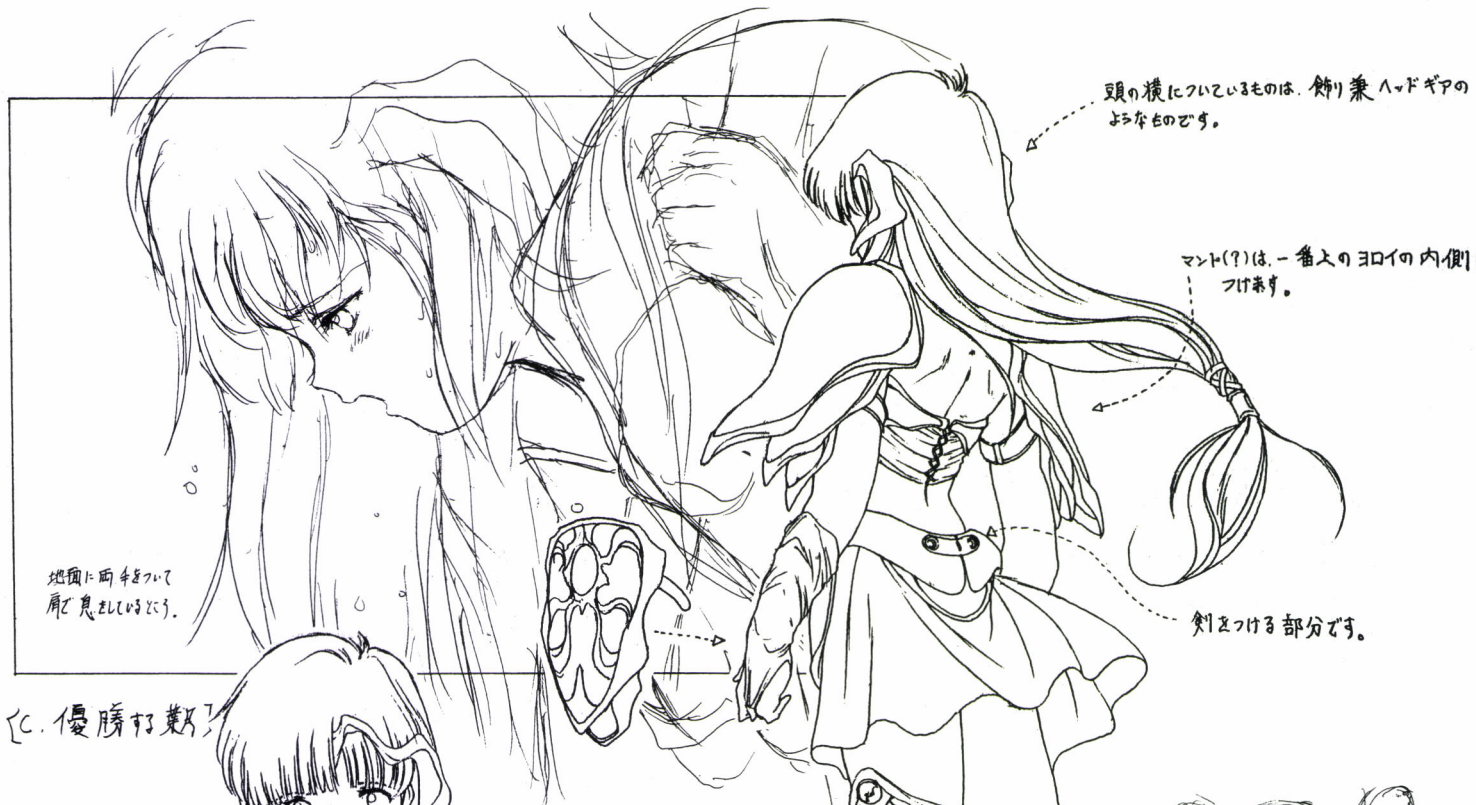
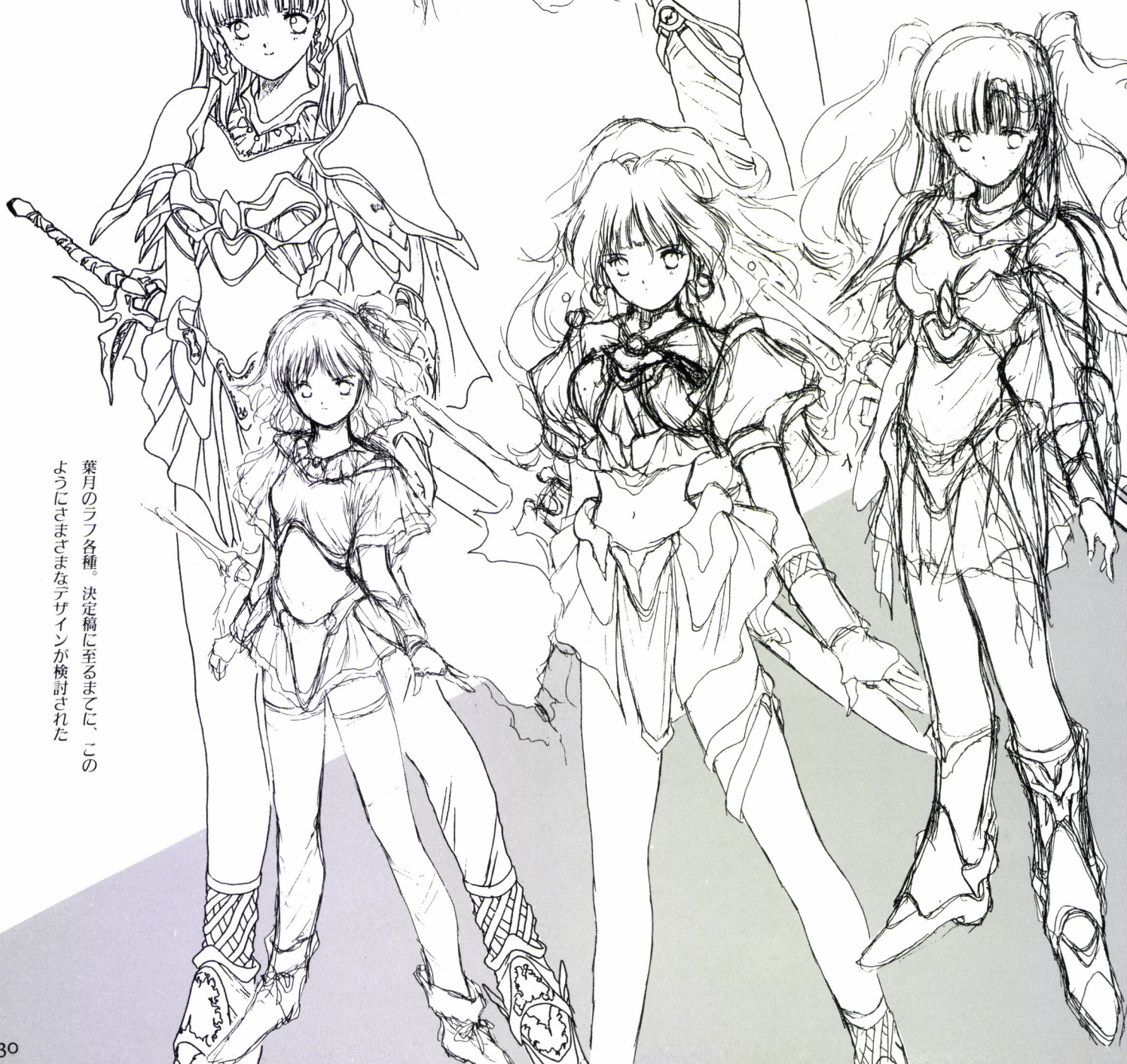
　迷宮内をうろついていると、ときどき出現する謎の飛行物体。あれは「マッハピヨ」という。ただ単に迷宮の中を超音速で飛んでいるだけ、というものなのだが、監督のＴＡＤＡさんによれば今後もレギュラーとして登場するらしい。

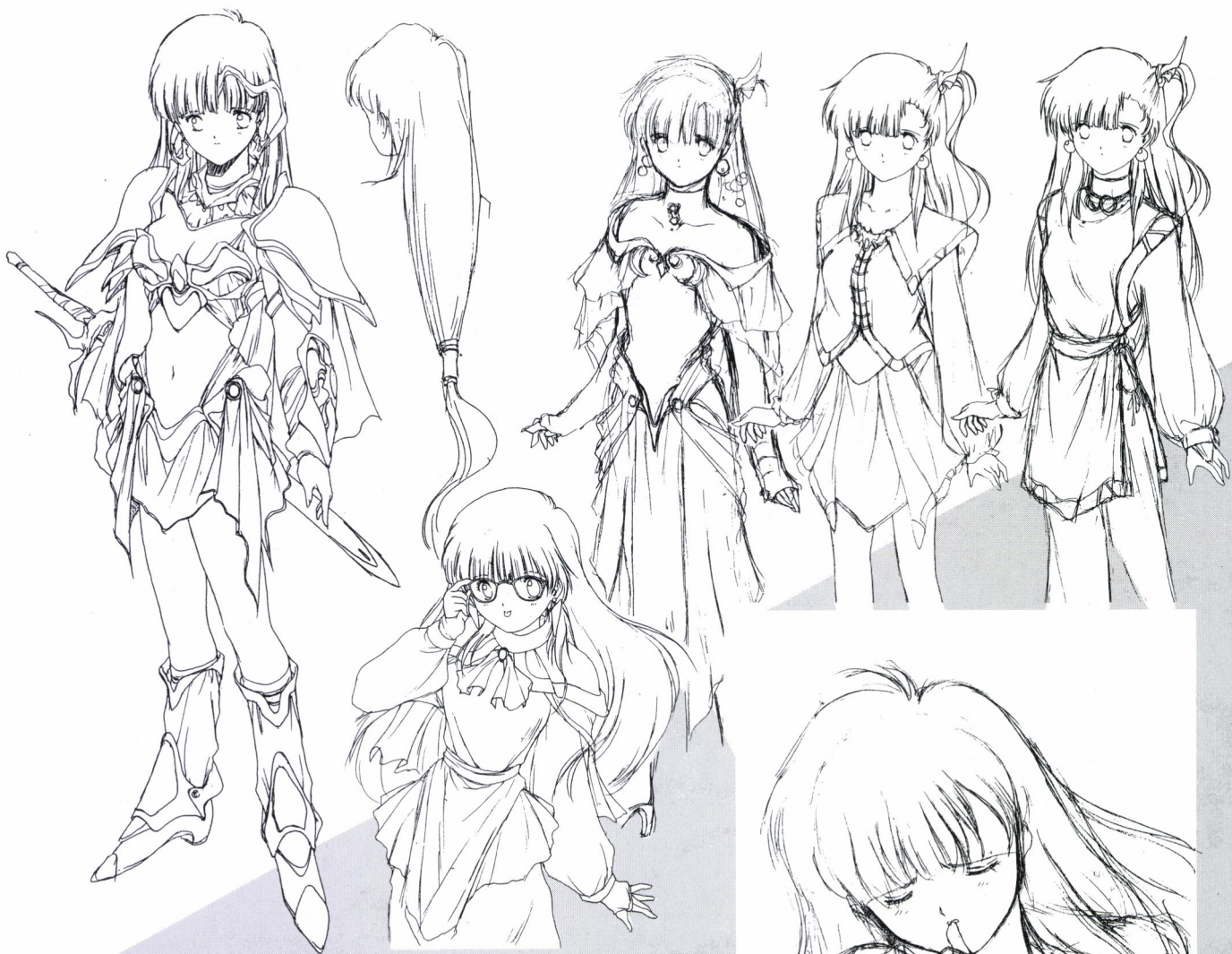
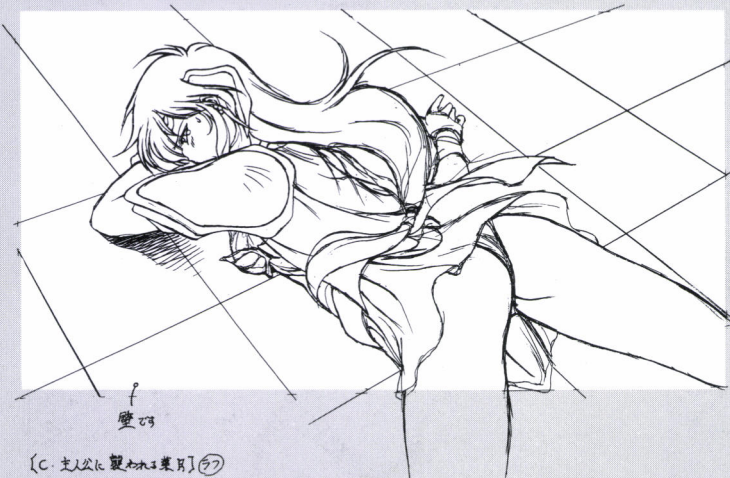
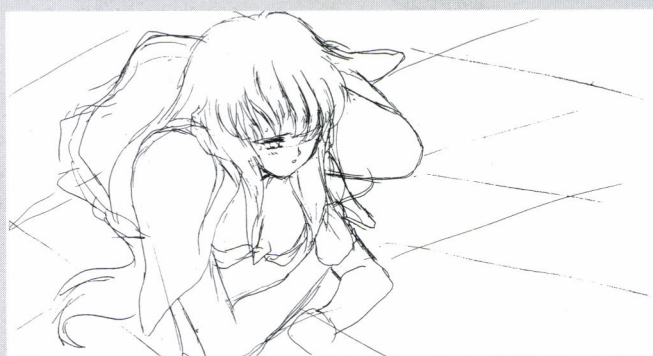
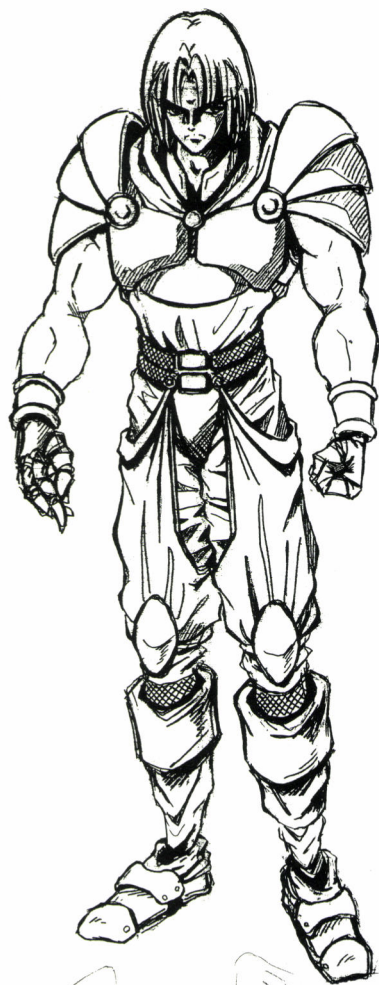
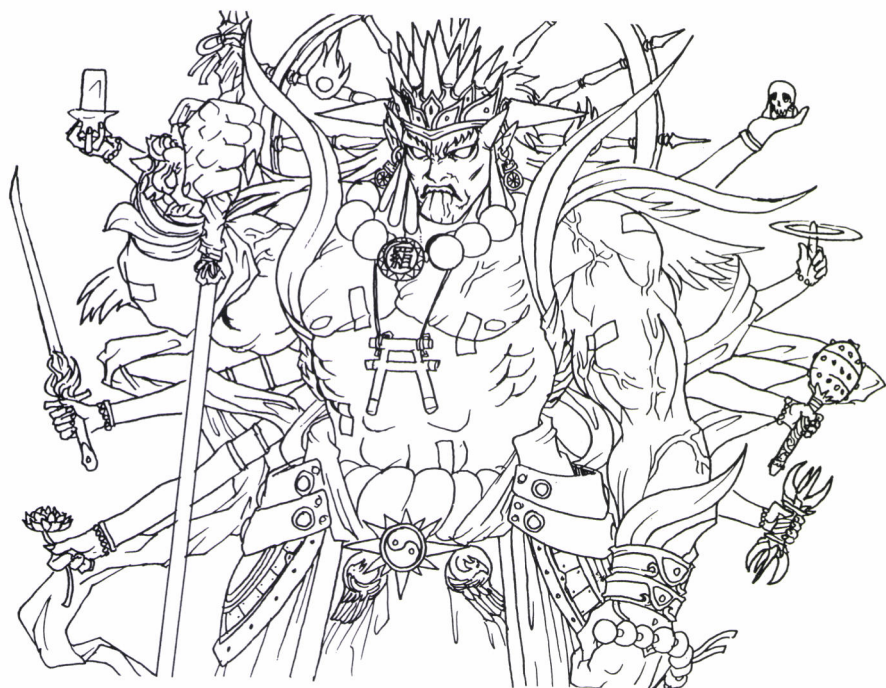
◎起動メニューの隠しコマンド

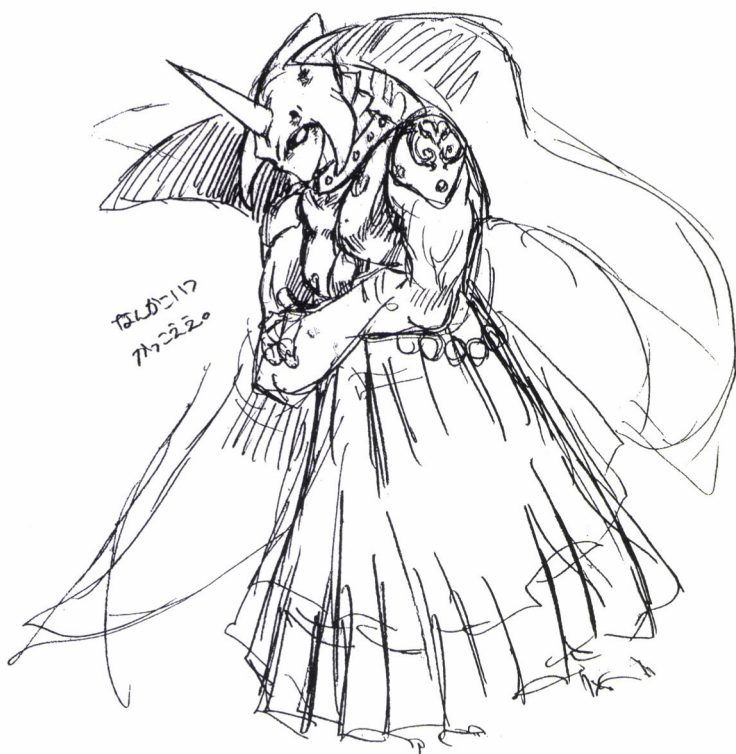
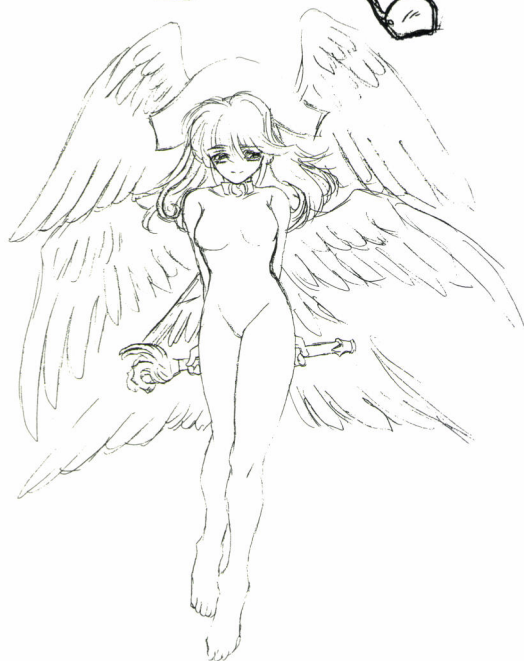
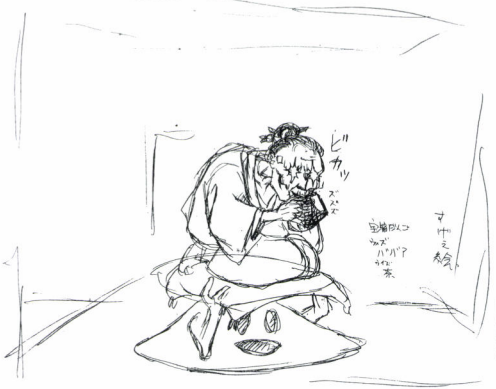
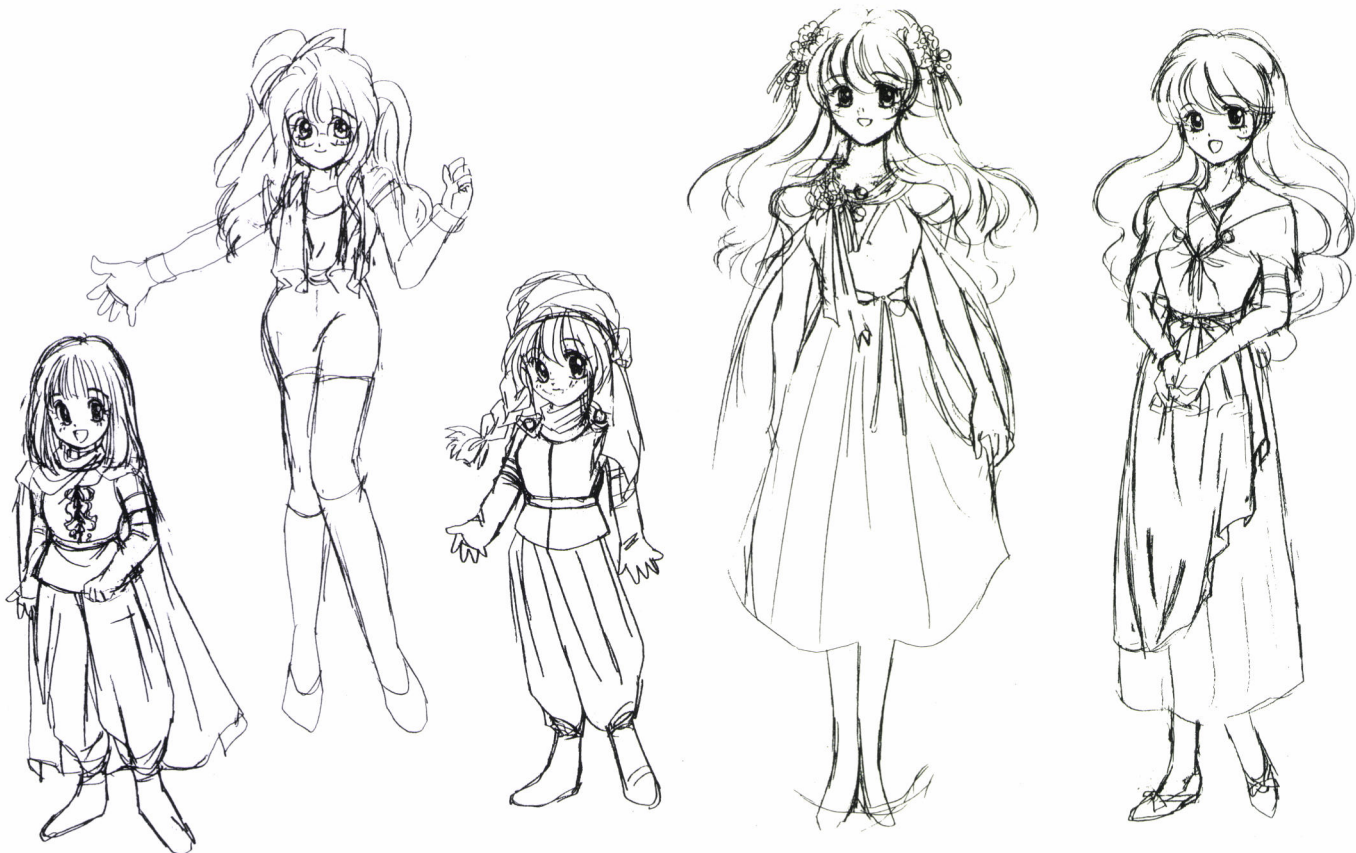
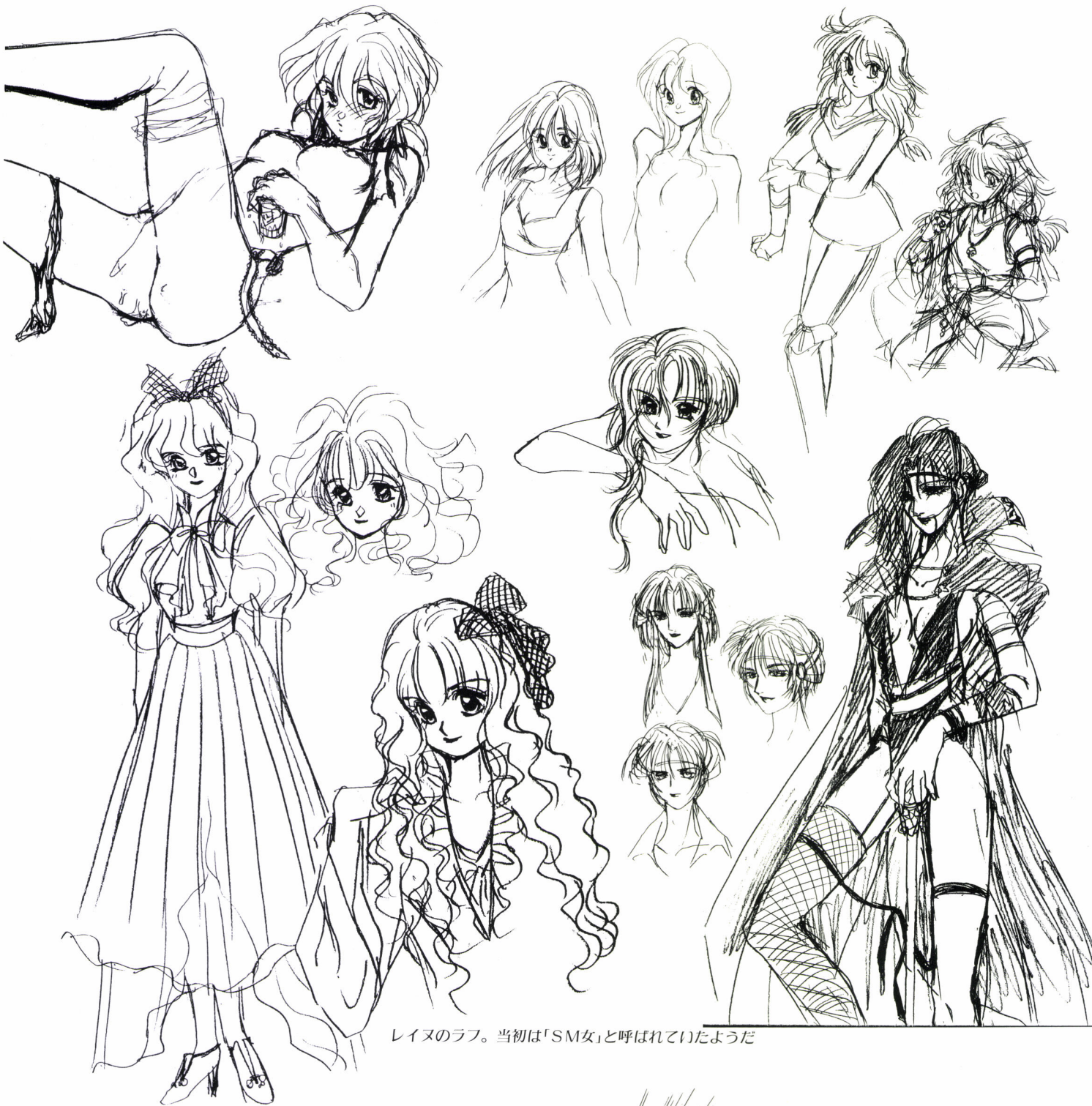
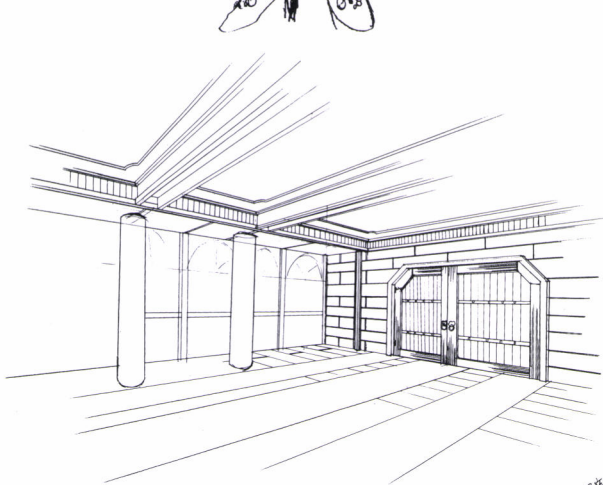
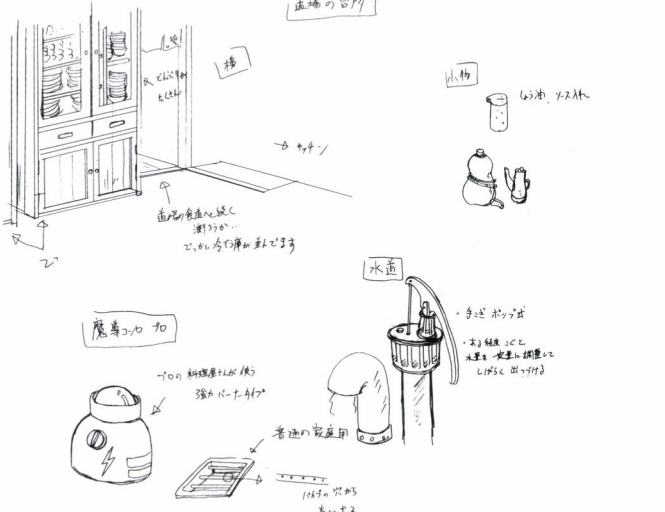
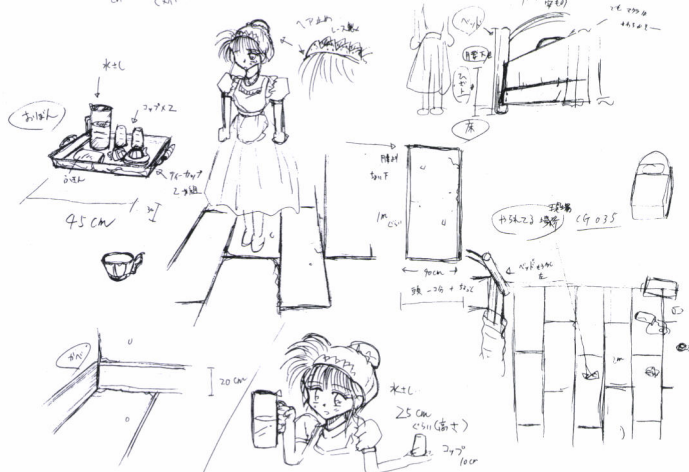
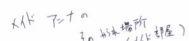
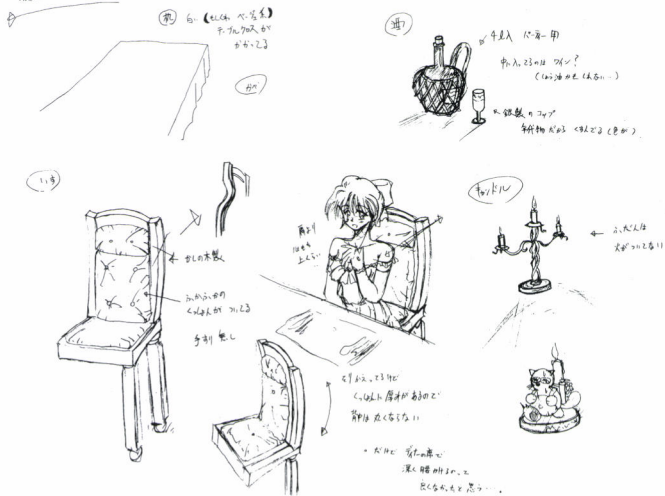
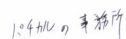
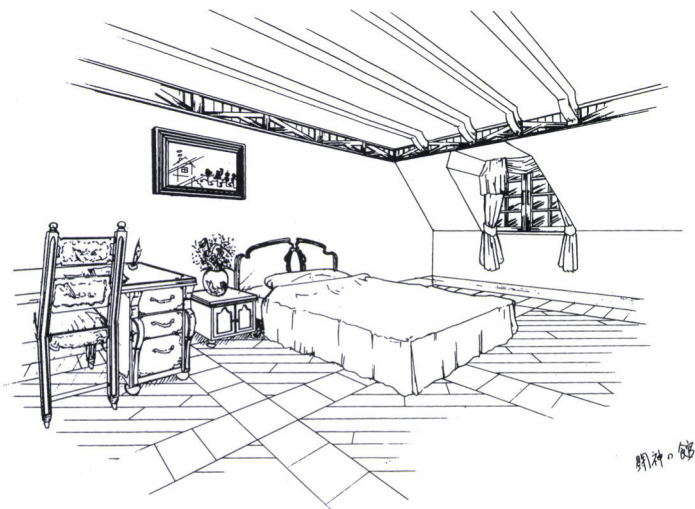
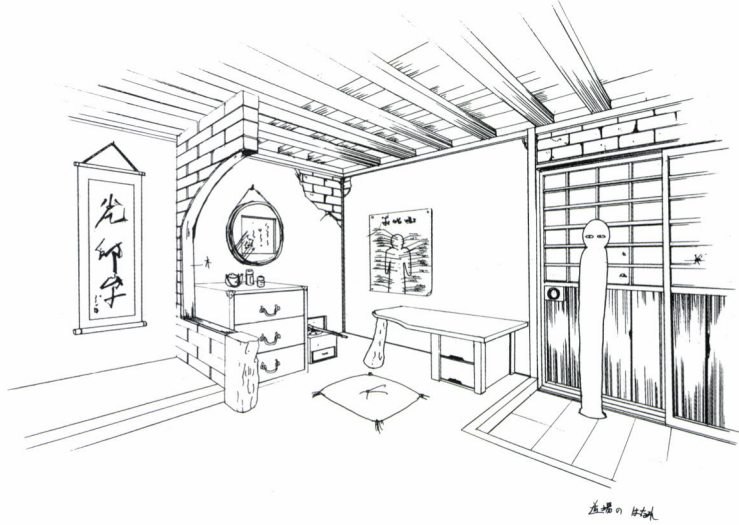
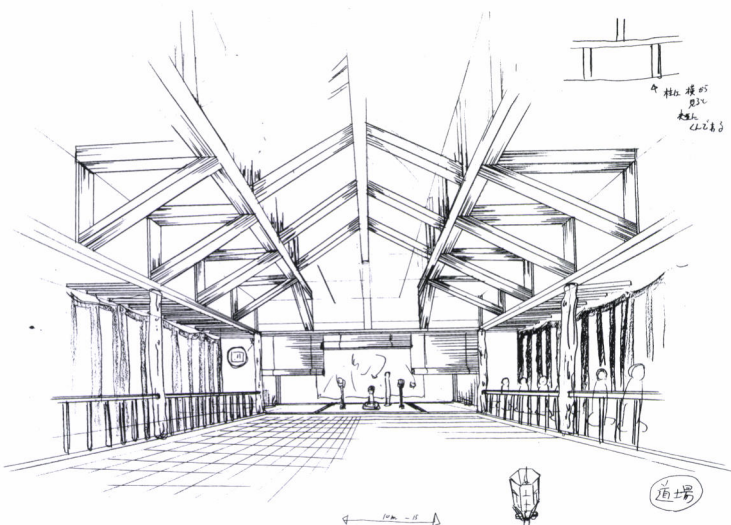
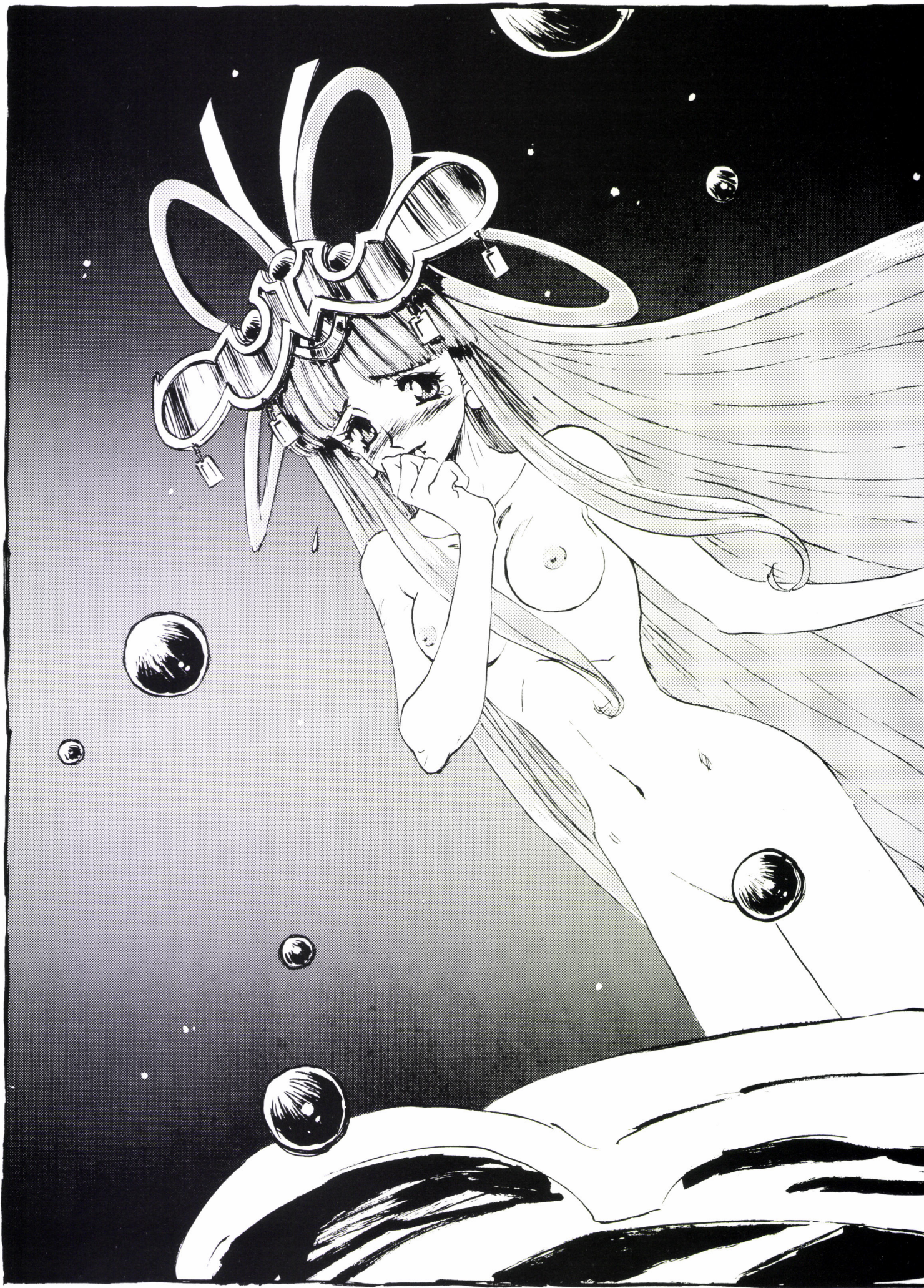
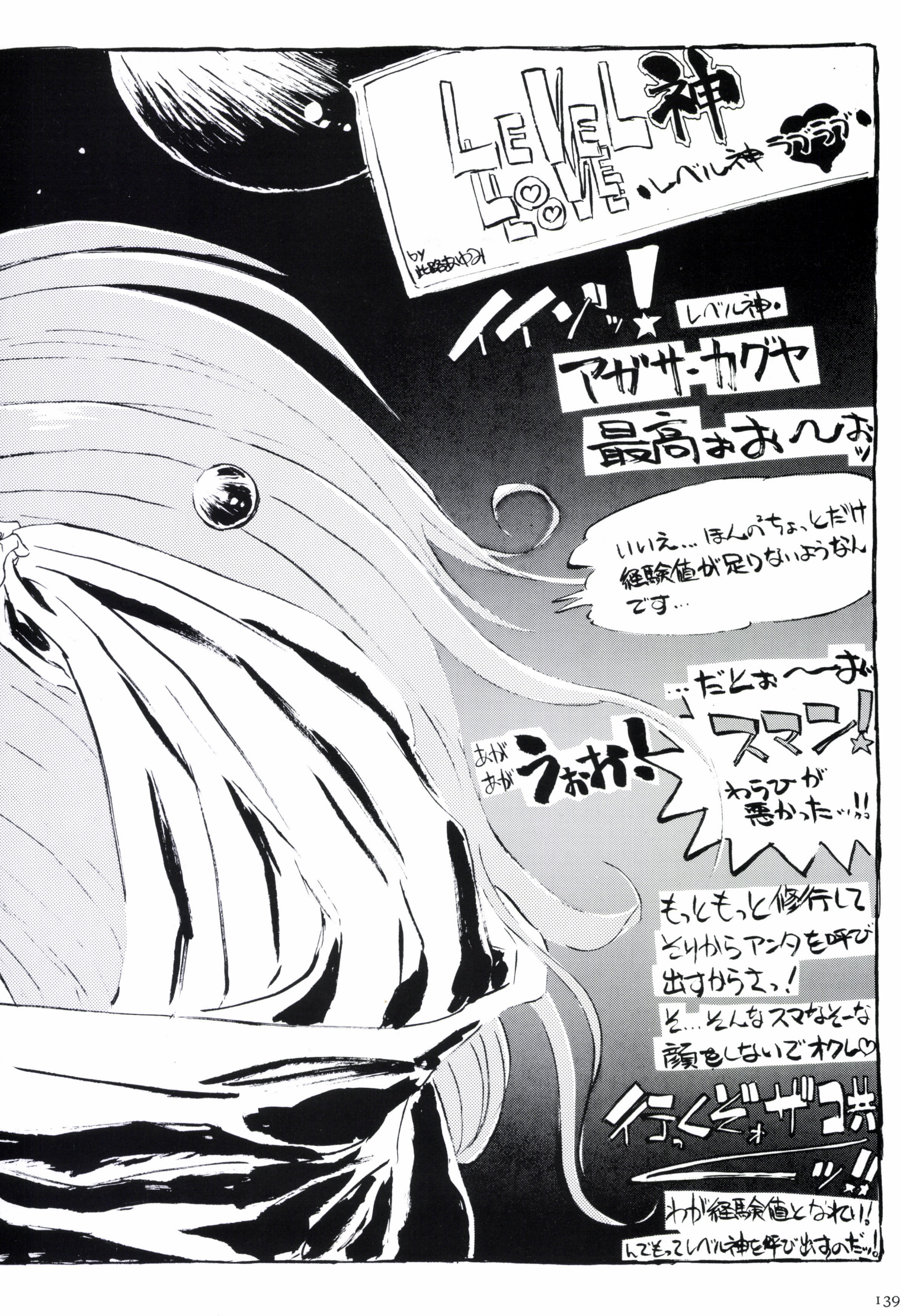
　起動時に表示されるメニューからロードを選んで、キャンセルをすると、ときどきメニューに「スパイ斎藤さん」という項目が表示される。これを選択すると、アリスソフトに潜入した斎藤美華ちゃんというスパイが調べた秘密情報を聞くことができる。

　また、このときメニューの一番下に空白行ができ、そこをクリックするとデバッグモードの入口に入るが、製品版ではデバックモードは使えない。暴走する場合もあるので選択しないこと。

ラフデザイン

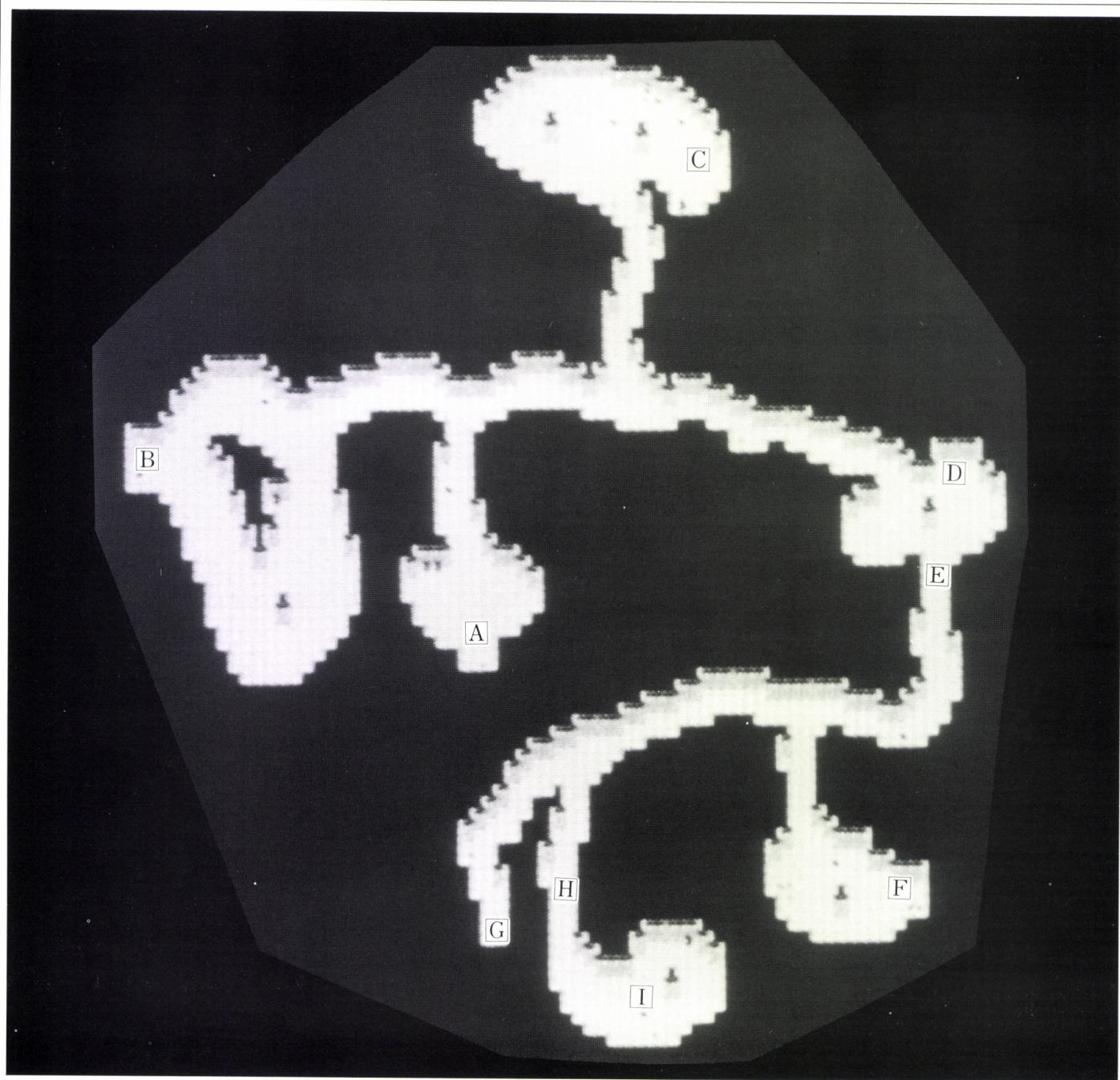
ROUGH DESIGN

葉月のラフ各種。決定稿に至るまでに、このようにさまざまなデザインが検討された

あわてて
制止しようと
している友人。
これよりも
やや下向き加減
伏せ目がち
悲しげな表情
手を描かず、友人から目をそらすという
動作のみの方がいいかも…。
【C. 闘神大会に出場する葉月 ラフ I】
壁です
【C. 主人公に襲われる葉月】ラフ
○もう一枚、別バージョンも後程お送りします。
半ば、寝ころんだ状態
ラフ
【C. 優勝する葉月】

これがシードの唯一のデザイン。残念ながら、ゲームには使用されなかった

白淫狂鬼と対になるガーディアンらしいが、没になったようだ

怪獣王家。今回は出なかったが、怪獣王と怪獣王妃もいずれどこかに登場するにちがいない

クレリアのラフ。この時点では「RPG女」となっている

上はグラフィックディスクに使用されたアリスのラフデザイン

レイヌのラフ。当初は「SM女」と呼ばれていたようだ

道場
道場の台所
菜月。身長 158cm
パチカルの事務所
75cm
85cm
最後の晩餐
キャンドル
水さし
おぼん
45cm
道場の台所
小物
水道
魔導コンロ
普通の家庭用

LEVEL神
LOVE
・レベル神ラブラブ・
by 此路あゆみ
イインッ★レベル神・
アガサ・カグヤ
最高ぉおへおッ
いいえ…ほんのちょっとだけ経験値が足りないようなんです…
…だとぉ〜ぉ
スマン★
わらひが悪かった…!!
あが あが うぉお!
もっともっと修行してそりからアンタを呼び出すからさっ!
そ…そんなスマなそーな顔をしないでオクレ♡
行くぞォザコ共ーーッ!!
わが経験値となれぃ!!
んでもってレベル神を呼び出すのだッ!!

闘神都市II 全マップデータ

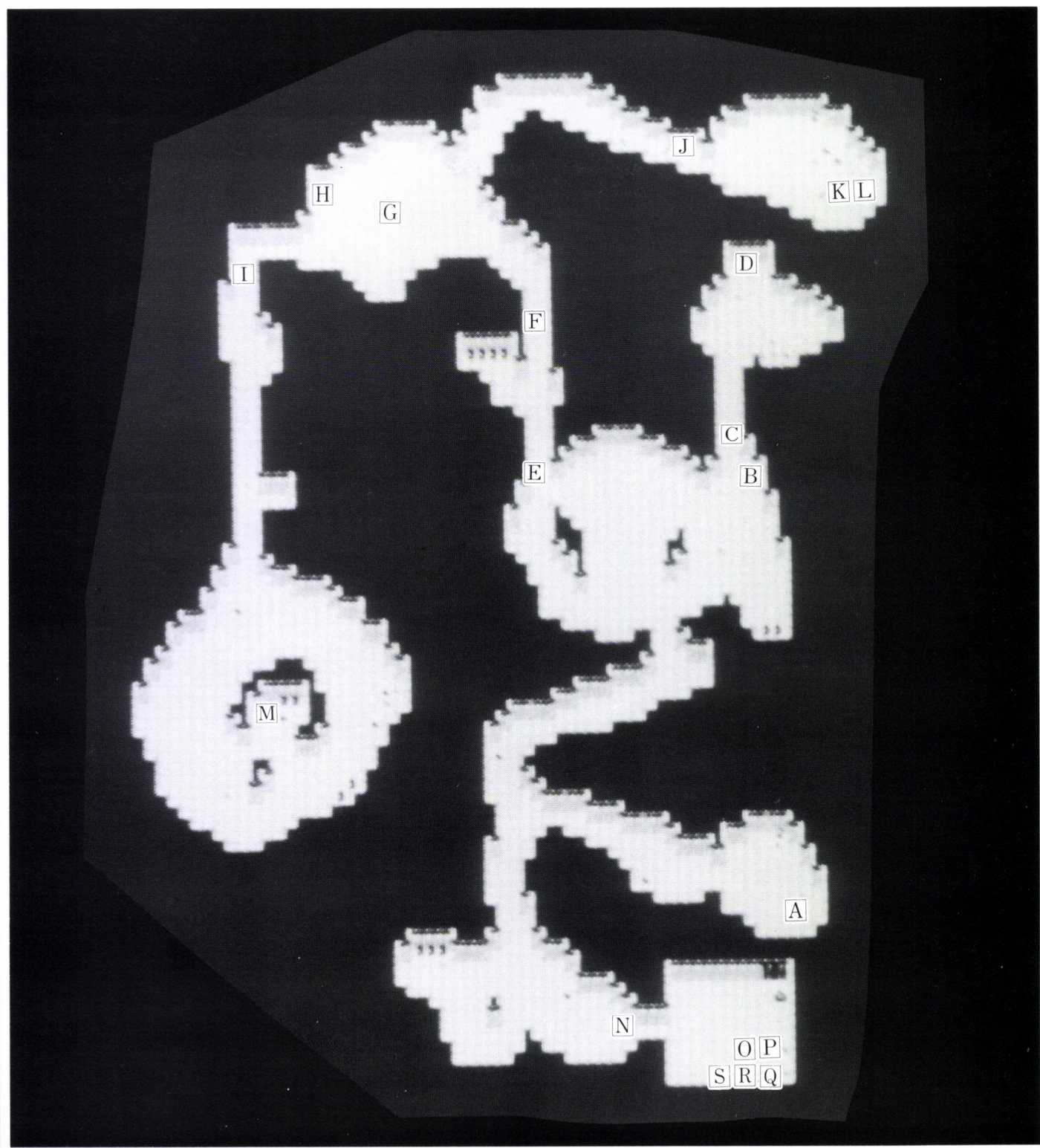
シードがその時間のほとんどを過ごす迷宮。モンスターと戦い経験値やGOLDをかせぐだけでなく、ストーリーの鍵を握る重要なイベントが展開する舞台でもある。このコーナーには、宝箱の位置と内容、イベントの発生場所など、「闘神都市II」に使用されたすべてのマップデータを収録した。

資格迷宮1

A　階段　地上へ
B　アカメがちゃぷちゃぷを襲っている場所
C　宝箱（世色癌２）
D　スイッチ１
E　扉１
F　宝箱（300Ｇ）
G　スイッチ２
H　扉２
I　階段　資格迷宮２へ

●シードの最初の冒険の舞台となる資格迷宮。大会の参加資格を得るためには、迷宮の奥深くにいる賢者イソロクに会い、ハンコをもらわなければならない。

資格迷宮のあちこちにある扉は、対応するスイッチを踏むと開くようになっている。ここでは、扉のすぐそばにスイッチが配置されている。

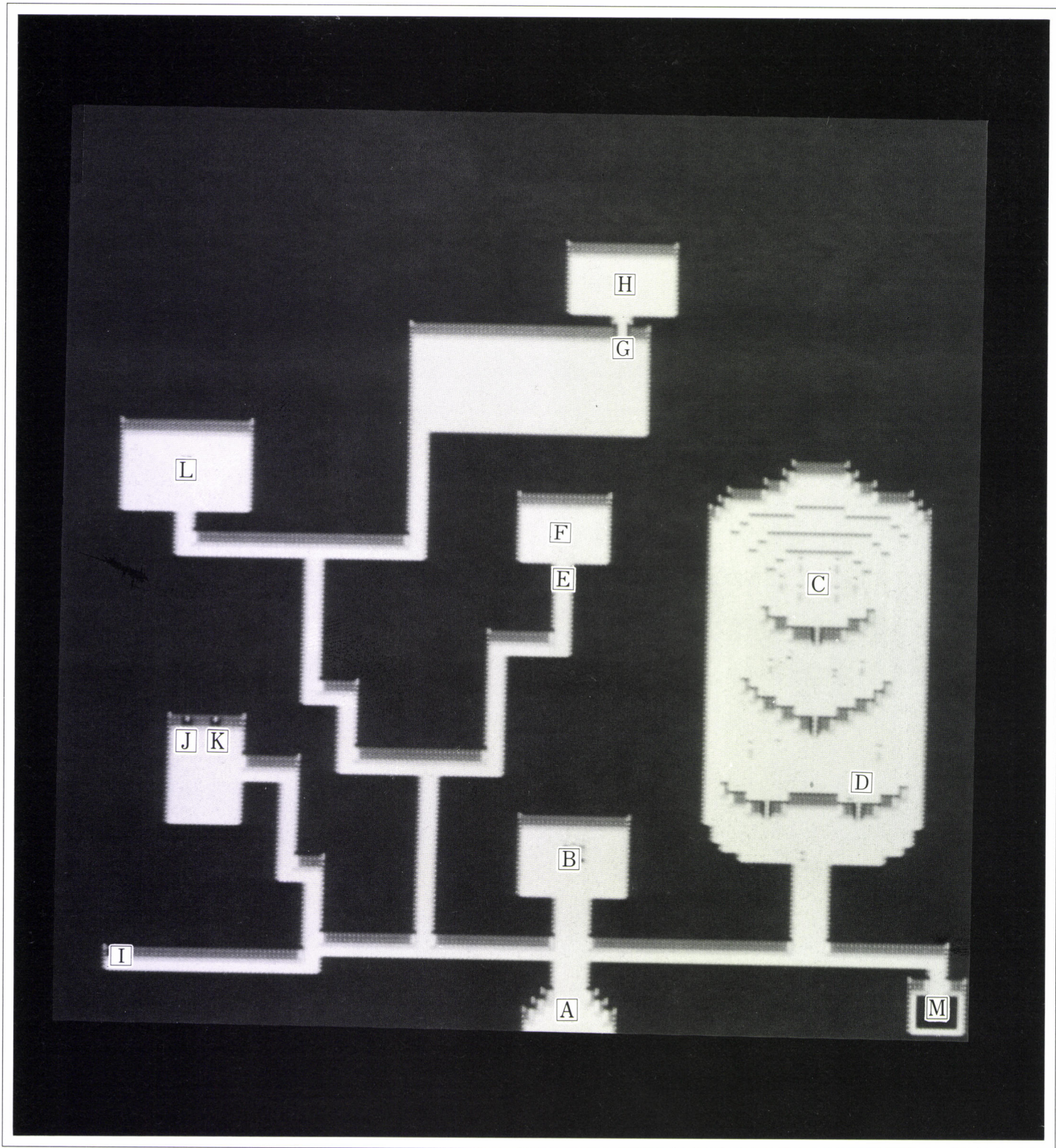
Bへ行くと、アカメがチャプチャプを襲っているのを目撃する。シードがＬＶ２０以上であればアカメと戦うことができるが、２０以下の場合は手出しができない。アカメに勝つと、後でちゃぷちゃぷが恩返しをするために宿屋を訪ねてくる。

資格迷宮2

A　階段　資格迷宮１へ
B　スイッチ３
C　扉３Ａ
D　スイッチ４
E　扉４
F　扉３Ｂ
G　ハニーの石像。実はグリーンハニー
H　スイッチ５
I　扉５
J　ぶたバンバラ
K　宝箱（帰り木）
L　宝箱　罠（簡）（モンスターリング）
M　賢者イソロク
N　石像
O　宝箱（鬼切りの剣）
P　宝箱（カニの盾）
Q　宝箱（20000G）
R　宝箱（力のポテチ）
S　宝箱（どてらスーツ）

●スイッチ３は扉３Ａ、扉３Ｂの両方を操作するもの。扉３Ａを開け、奥のスイッチ４を踏んだら、もう一度スイッチ３を踏む。すると扉３Ｂが開く。

Gの石像はグリーンハニーが化けたもの。スイッチ５を踏んでも、扉５へ行くまでにこいつが扉を閉めてしまうので、戦わなければ先に進めない。

Nの石像をどかすためには、ラグナード迷宮３ＩＦでダイアナから合言葉を聞かなければならない。しかもその前に、ラグナード迷宮８Ｆでのダイアナと剣の封印を解くイベントを経験している必要がある。

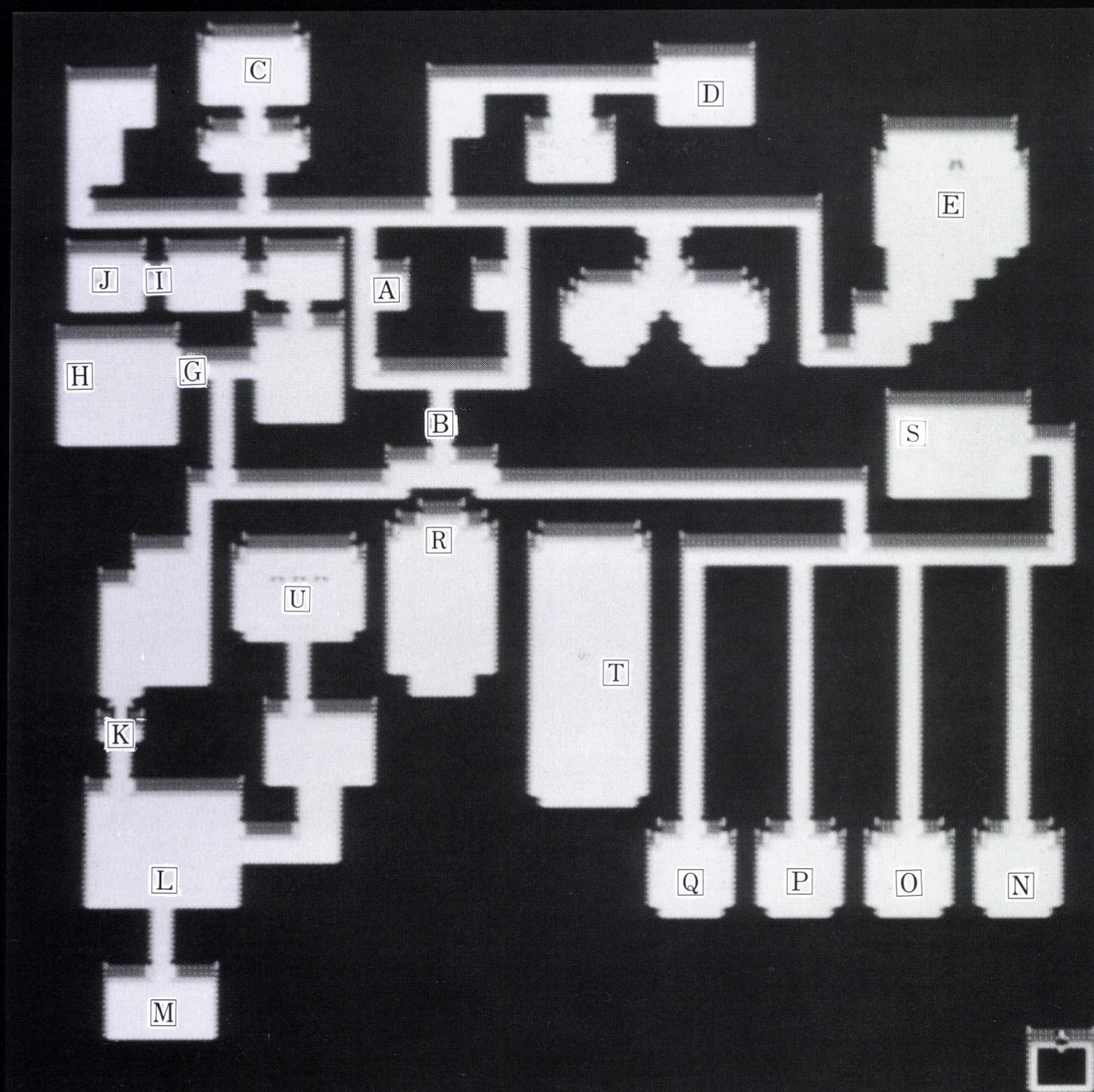
ラグナード迷宮0F

A　出入口
B　泉の精
C　エムア
D　信者みゅみゅ
E　盗賊グリントン
F　階段　１Ｆへ
G　扉（迷宮の鍵）
H　回復ポイント
I　掲示板
J　掲示板
K　掲示板
L　宝箱　リリア（逃げる１）
M　階段　５Ｆへ

●ラグナード迷宮。Bの泉の精は、シードがそれまでに行ったことのある階までワープさせてくれるありがたい妖精。

Cには、はにわ教の神官エムアがいる。彼女の勧誘に乗ってはにわ聖戦士となるか、掲示板に従って入信を拒否するかはプレイヤーのお好み次第。入信しない場合でも、２度目に訪れるとエムアが「良いハニーカード」をくれる。そして３つの善行（通せんぼハニーの願いを聞く、ハニー大五郎の商品を買い占める、船頭ハニーを助ける）を行うと、「はにわソード」をもらえる。ただし、カードをもらう前に行ってしまった善行は無効なので要注意。

Eには盗賊グリントンがいて、１Ｆへの階段への道をブロックしている。ここを通るには毎回３００Ｇを払うか、それとも戦って倒すしかない。

Mの階段は５Ｆへ続いており、その先にはブラオニオクトというモンスターがいる。これを倒すと、いくつかのアイテムが手に入るが、序盤のレベルでは到底かなわない相手なのでしばらくは行かない方がいいだろう。

ラグナード迷宮1F

A　階段　０Ｆへ
B　うしうしバンバン
C　宝箱　罠（簡）（迷宮の鍵）
D　ワープ出現場所
E　アンデラの墓
F　ダイアナ
G　赤い関取
H　宝箱　罠（簡）（守りの指輪）
I　青い関取
J　宝箱　罠（簡）（力の指輪）
K　扉（迷宮の鍵）
L　ラキラ
M　階段　２Ｆへ
N　ワープポイント
O　ワープポイント
P　ワープポイント　写真Ａ２
Q　ワープポイント
R　宝箱　リリア（宝箱Ｉ）
S　写真　ＡＩ
T　ワープ出現場所
U　宝箱（ピコハンマー）

●Ｂではうしうしバンバンが通路をブロックしており、倒さなければ南へ行けない。その先、Ｆにはダイアナがいるが、ここでは顔合わせのみ。

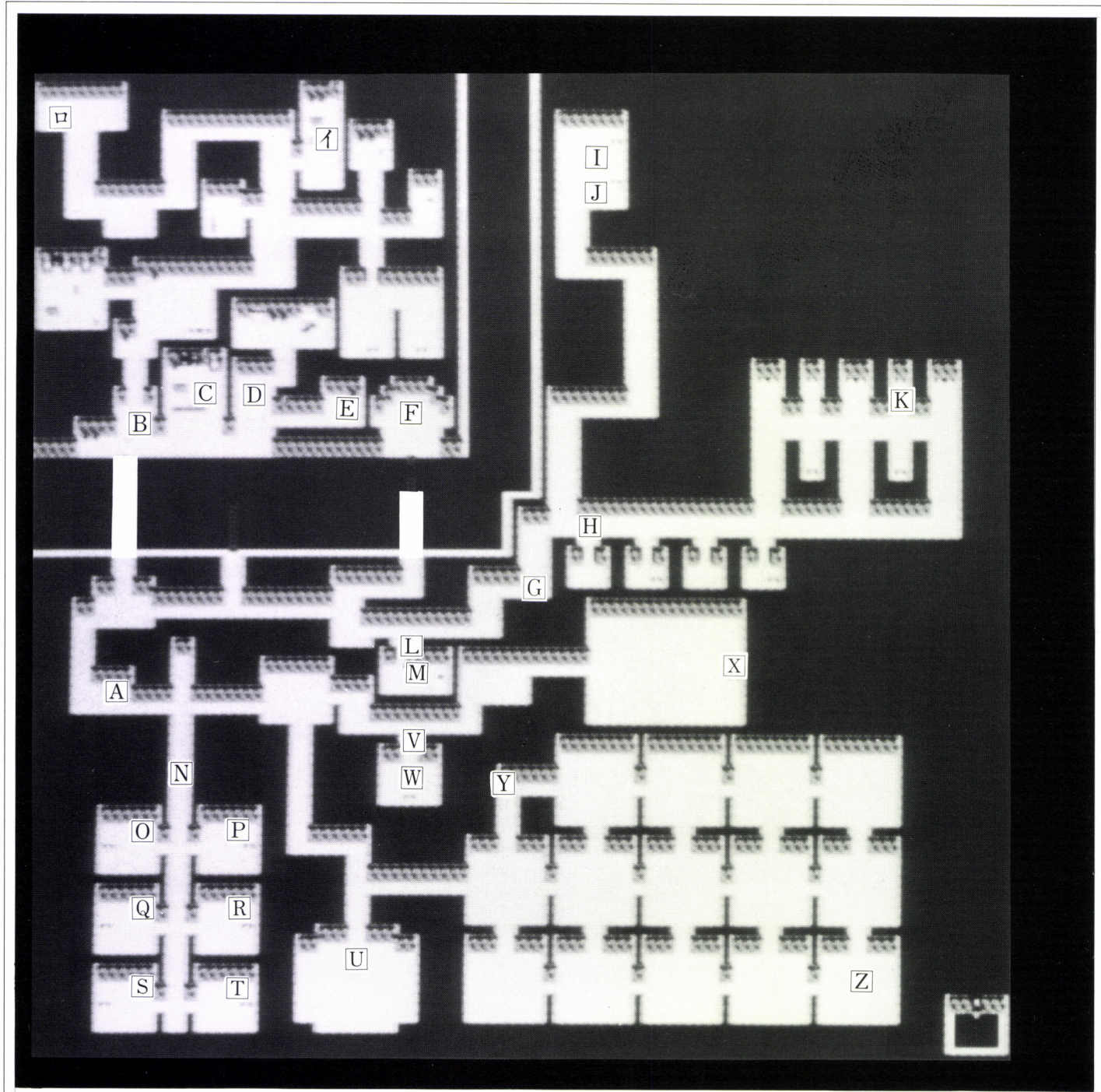
Ｅの墓には、未亡人のフルスミーナがいる。ここでは後で、彼女が盗賊に襲われるイベントがある。フルスミーナの願いを聞いて、盗賊から形見の剣を取り返してあげると、あとで５００Ｇをくれる。剣は日本刀で、この時期ではかなり強力。ネコババするのも手かもしれない。ただし、悪事ポイントがつく。

南西のＮ、Ｏ、Ｐ、Ｑはワープポイント。このうちＯ、ＱはＤにワープするだけ。ＰはＴのブロックにワープするが、ここには何もない上に、帰り木がないと戻れないので注意。また、Ｐのそばに写真Ａ２が落ちているが、これはＳで写真ＡＩを拾っていないと出現しない。ＮはＲのブロックにワープ。ここで宝箱を開けると、リリアから「宝箱Ｉ」の技能をもらえる。これで簡単な罠を外せるようになるので、Ｃの宝箱から「迷宮の鍵」を手に入れ、Ｋの扉を開けることができる。

扉の先、Ｌにはラキラがいるが、チーズケーキをあげないとどいてくれない。チーズケーキはアイテム屋で手に入る。

Ｇ、Ｉの関取については、酒場でボーダーが情報を教えてくれる。関取を倒すためのピコハンマーは、Ｕにある３つの宝箱に入っている。が、どれかひとつを開けると、残りの宝箱は落ちていってしまう。どの色のハンマーを取るか、よく考えること。

Ｍの階段は、Ｉ回戦に勝つまで降りることができない。

ラグナード迷宮2F

A　階段　１Ｆへ
B　猛大人の砦
C　猛ショップ
D　エッチなお風呂屋さん
E　まんが肉
F　宝箱（まんが肉×３）　写真Ａ５
G　写真Ａ３
H　見張りの盗賊
I　宝箱（通行手形）
J　宝箱（青ピコハンマー）
K　アシカ
L　扉（３Ｆの鍵）
M　階段　３Ｆへ
N　緑の関取
O　宝箱　罠（簡）（1200Ｇ）
P　宝箱　罠（簡）（世色癌３）
Q　宝箱　罠（簡）（免罪符）
R　宝箱　罠（簡）（夢見る指輪）
S　宝箱　罠（簡）（必殺のスイカ）
T　宝箱　罠（簡）（魔力の石）
U　セーブ君
V　青い関取
W　宝箱　罠（簡）（1000Ｇ）
X　宝箱　罠（簡）（パルスリング）
Y　写真Ａ４
Z　守りのリンゴ、回避の虫
イ　まんが肉×２
ロ　クライア

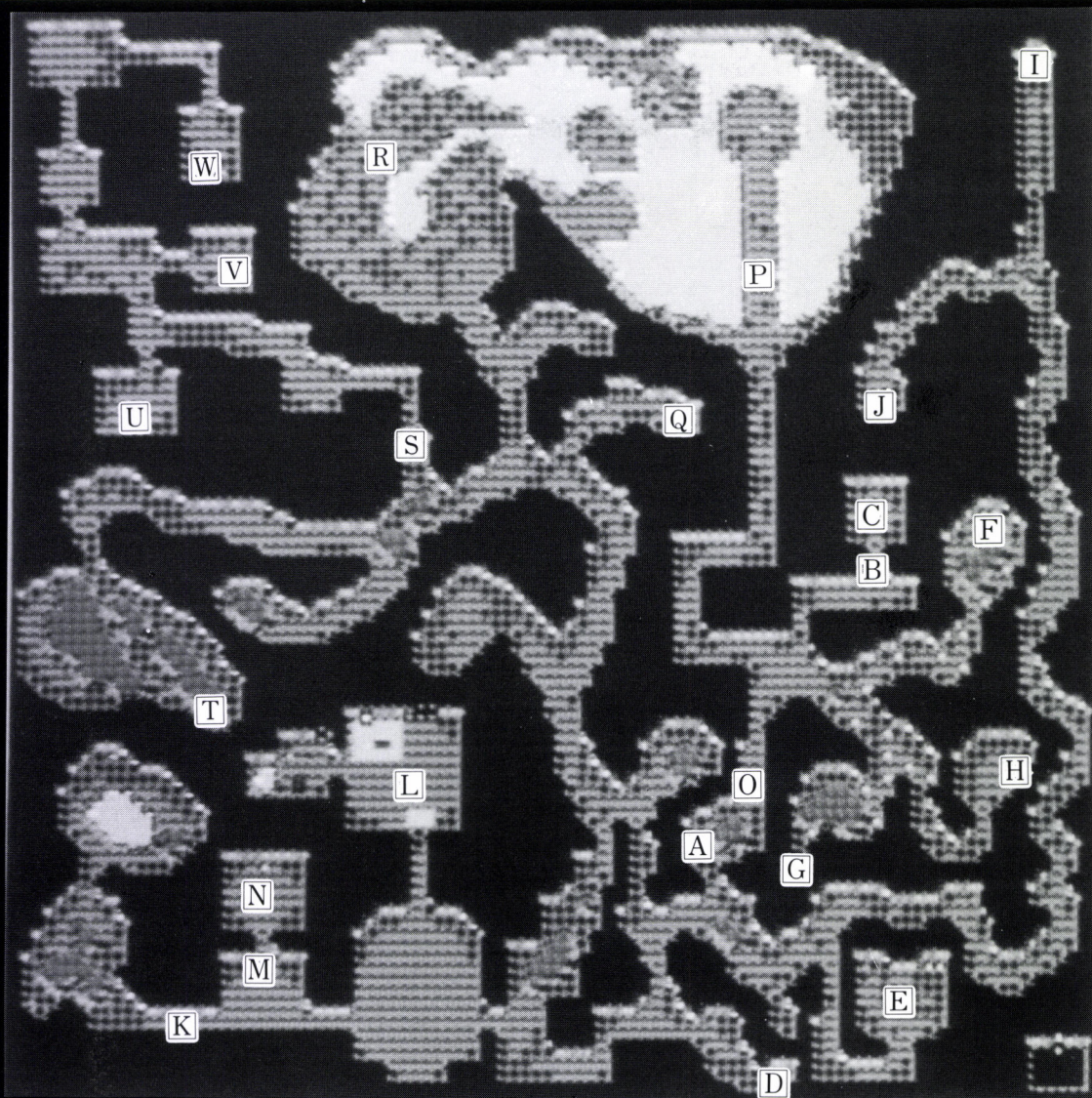
●Ａの階段近くにはケチャップがいて、南と東への通路を塞いでいる。彼女はしばらくはどいてくれないので、放置して北へ進む。

Ｂの猛大人の砦エリアに入るには、Ｉの宝箱にある通行手形が必要。だが、砦の中には入れない。とりあえず猛ショップで３Ｆの鍵を買うこと。この猛ショップには４Ｆの鍵もあるが、これはまだ売ってくれない。また、後半になると親父Ｖ、フェロモンスーツなどのアイテムを売っているので要注意。Ｆには宝箱と写真Ａ５があるが、ここには７Ｆで「ジャンプ」の技能を手に入れないと行くことができない。

Ｈにいる見張りの盗賊が眠っているときに、奥の宝物庫へ行くとＫに盗賊のアシカがいる。２回戦に勝つには、ここで彼女と会っておくことが絶対に必要。

Ｘの宝箱の手前は針が飛び出すトラップになっている。針は列ごとに交互に飛び出すのでうまく避けること。

Ｚの手前のブロックには、床に矢印が書いてある。矢印の通りに進むと、Ｚの地点でアイテムが手に入る。

ラグナード迷宮3F

A 階段 2Fへ
B 扉（4Fの鍵）
C 階段 4Fへ
D 写真Aの女の子
E ハニー大五郎のショップ
F 宝箱 パッド（リーダー）
G 宝箱 パッド（氷の矢）
H まんが肉
I プラムズゴースト（写真ＢＩ）
J 宝箱（おかし×３）
K チュルル
L クライアの部屋
M 青い関取
N 宝箱（力のポテチ）
O アシカ
P モーゼの道
Q まんが肉
R くじら
S アトランタ
T 写真Ｂ２
U 宝箱 パッド（アタレーヤ）
V 宝箱 パッド（ハズレーヤ）
W クライア救出ポイント

●３Ｆ。ここでのイベントは、シードがはにわ聖戦士であるかどうかで違う。２回戦でシードと戦うミリオは、倒されても「世界樹の歯」を無限使用するため、「物品禁止」の魔法を手に入れなければ勝てない。その魔法を手に入れるイベントが、シードがはにわ聖戦士であるかどうかで変わるのだ。

シードがはにわ聖戦士である場合は、Oにいるアシカから箱をもらう。そして箱から登場したパッドから、「魔法禁止」と「物品禁止」の魔法をもらう。これでミリオに勝てるようになる。

はにわ聖戦士でない場合は、Kでチュルルが罠にかかっているのを助けるイベントが発生し、カラーのクライアと知り合うことになる。その後酒場でラキラから迷宮でカラーが発見されたことを聞き、そして盗賊の砦でカラーに賞金がかかったことを聞いて、Wへ行くとクライアが盗賊に襲われている。これを助けて、その後盗賊の砦に行くと、カラーの話はデマだった、と言われる。そこでクライアの部屋へ行き、再び盗賊の砦へ行くとクライアが捕まってしまったことを教えられる。

そこで３Ｆへ降りると、Oにいるアシカが砦への隠し通路（モーゼの道）を教えてくれるので、奥の階段から盗賊の砦に侵入する。クライアは２Ｆのロ地点で盗賊に乱暴されており、盗賊を倒してクライアを助ける。が、そこに盗賊のボス、猛大人が登場し戦闘となる。この猛大人には絶対に勝てないので、アイテムを無駄遣いせずおとなしく倒されるのが正解。そのあとのイベントについては、ぜひ自分で確かめてほしい。

Sのアトランタは通路をブロックしているが、しばらくするとKに移動する。Iのプラムズゴーストは、経験値を大量にくれる上に、写真ＢＩを持っているので必ず倒すこと。

Bの扉を開ける「４Ｆの鍵」は、猛ショップで売っているが、最初は売ってくれず、シードが「物品禁止」の魔法を手に入れると、売ってくれるようになる。が、２回戦に勝つまでは４Ｆに降りられない。

Qには、日付が5の倍数のときに限り、くじらが落ちている。このくじらは２８Ｆにいるテデスコが高価で買い取ってくるので、必ず拾っておくこと。また、Ｆ、Ｇ、Ｈの手前には爆発茸があり、踏むとダメージを受けるので注意が必要。

ラグナード迷宮4F

A　階段　3Ｆへ
B　宝箱　罠（簡）（必殺のスイカ）
C　階段　5Ｆへ
D　宝箱　パッド（火爆破）
E　穴
F　カーツウェルと鬼
G　宝箱（守りのリンゴ）
H　宝箱　罠（難）（魔力の指輪）
I　ザビエルとバルト
J　宝箱（2000Ｇ）
K　セーブ君
L　宝箱　罠（簡）（Ｔ33試作盾）
M　ダイアナ
N　扉（ブルーＣＡＲＤ）
O　ワンピギィ
P　扉（レッドＣＡＲＤ）
Q　ツーピギィ
R　扉（グリーンＣＡＲＤ）
S　スリーピギィ
T　扉（こぶたハンター）
U　レミア
V　墓地
W　納骨堂
X　王の城入り口
Y　葉月

●２回戦に勝つと４Ｆへ降りられる。ここでは３回戦の相手、プルマロックとのイベントがある。

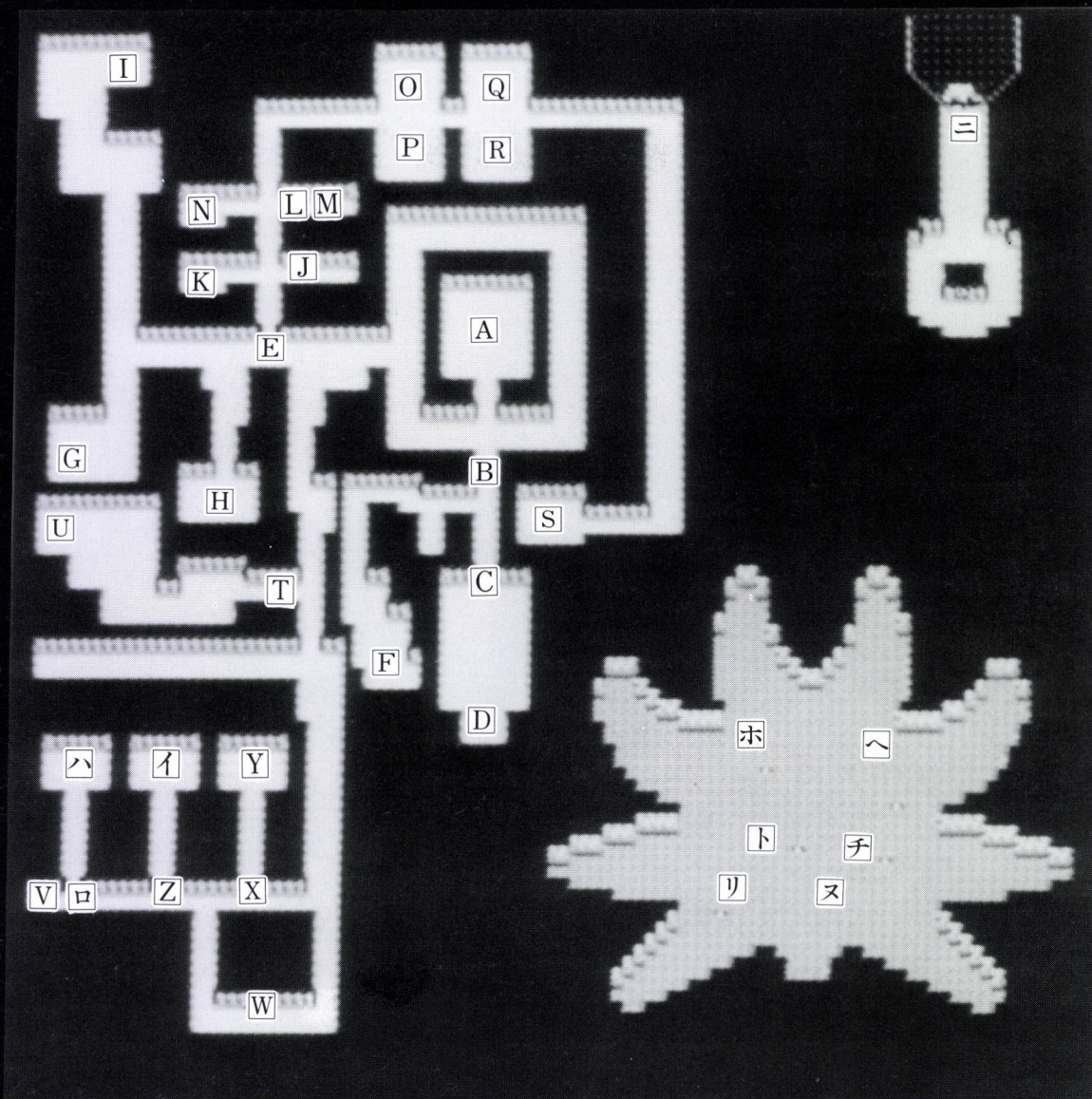
プルマロックに関する情報は、酒場と妖精の泉（プルマと老人の会話）で聞ける。そしてＡの階段の近くでプルマロックと話す。その後、Ｖの墓地でプルマロックと再び会話。そこで納骨堂の鍵を拾うので納骨堂へ行くと、女が骸骨と戯れているのを目撃。そこにプルマロックが現れる。１２日に王の城の南で会う約束をしたら、当日は忘れずにＸへ行くこと。そうすれば、あとはロックのイベントが始まる。

それまではこの階を探索しておこう。Ｅへ行くと、穴から謎の剣士と鬼が出てくる。それからＦへ行くと、剣士が鬼を殺す場面を目撃。後にこの剣士が闘神カーツウェルであることがわかるが、ここではまだわからない。

Ｉでは、出場者のザビエルがバルトを騙し、崖から突き落とす現場を目撃する。その上のＨの宝箱には難しい罠がかかっており、まだ開けることはできない。

Ｍではダイアナが、眠り姫レミアの寝室について教えてくれる。レミアは３体のガーディアンを倒すと目覚めるが、そのためには３枚のカードが必要。カードが揃ったら、扉を開けてガーディアンたちを倒す。するとＴの扉が開き、レミアが目覚める。

Ｙでは葉月から「瑞原　風の剣」を伝授される。これはこの時点では最強の特殊攻撃。５Ｆに降りるＣの階段手前には、凶悪ハニーが通路を塞いでいる。これは何度倒してもいなくならない。３回戦に勝てば、酒場でボーダーに頼んで凶悪ハニーをどけてもらうことができる。

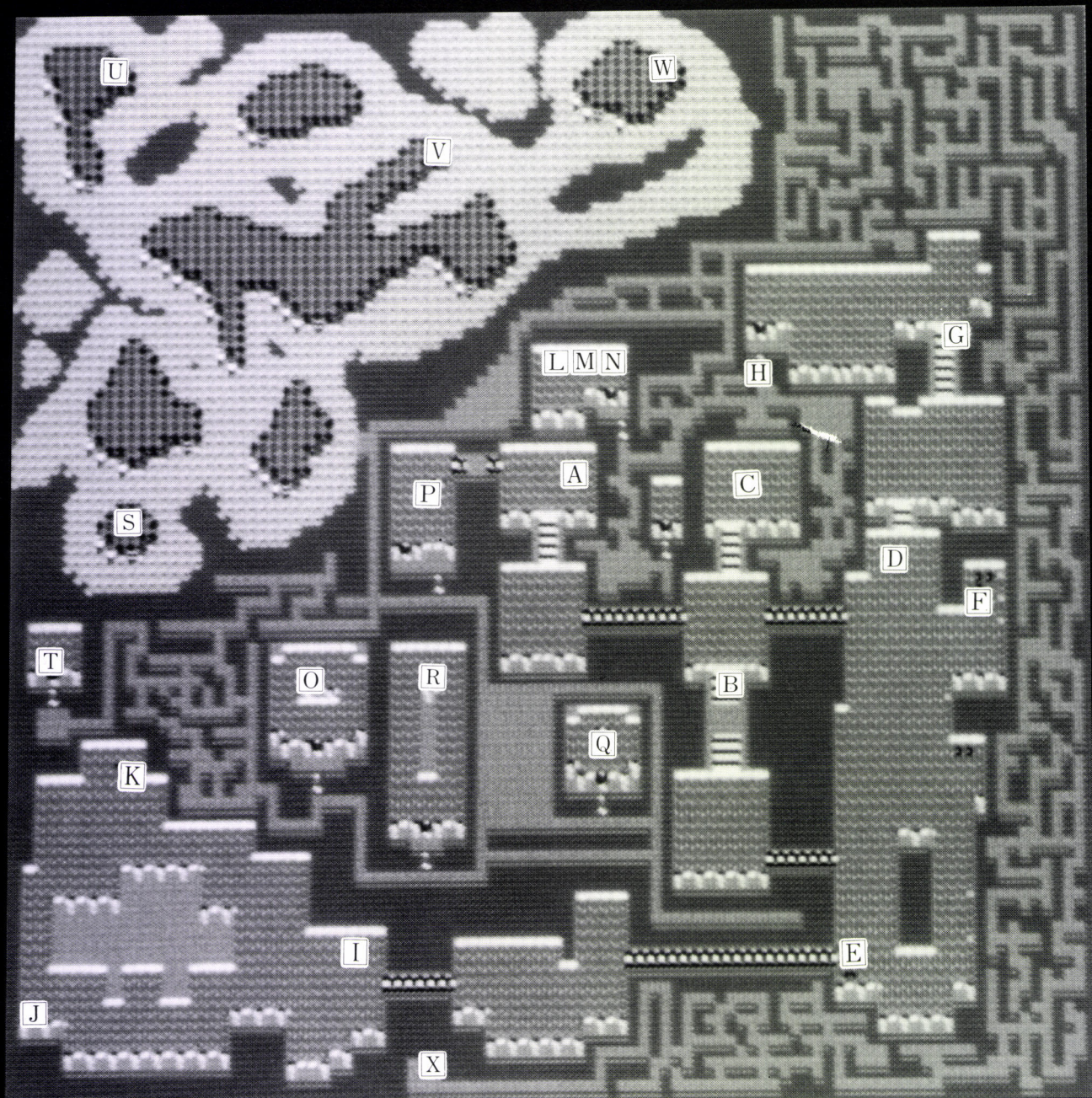
ラグナード迷宮5F

A　階段　4Fへ
B　ビルナス
C　青い扉1
D　階段　6Fへ
E　青い扉2
F　写真　B3
G　回復ポイント
H　プラムズゴースト
I　ダイアナ
J　赤い関取
K　世色癌3
L　赤い関取
M　写真Bの女の子
N　宝箱（赤ピコハンマー）
O　りんご
P　くり
Q　みかん
R　すいか
S　スイッチ1
T　通せんぼハニー
U　スイッチ2
V　まんが肉
W　ハニーA37号
X　扉
Y　宝箱（1000G）
Z　扉
イ　宝箱　罠（簡）（ブルーCARD）
ロ　扉
ハ　宝箱　罠（簡）リリア（宝箱2）
ニ　プラオニオクト
ホ　宝箱（免罪符）
ヘ　宝箱（命中の羽）
ト　宝箱（回避の虫）
チ　宝箱（気力元薬）
リ　宝箱（力のポテチ）
ヌ　写真　B4

●ここの階では、スイッチを探して扉を開け、6Fへ進むのが目的となる。まずTへ行き、通せんぼハニーの頼みを聞く。コロシアムでシュリさんのサインをもらい、手渡すと、通せんぼハニーは道を開けてくれる。奥のスイッチを踏むと、Eの扉が開く。

Eの扉の奥の通路はとぎれている。ここはO、P、Q、Rをある順番で踏むと通路が開くのだが、それにはIでダイアナに石版の文字を読んでもらわねばならない。通路の奥のスイッチを踏むと、Cの扉が開き、Dの階段で6Fに降りることができる。

X、Z、ロの扉は、調べるだけで開く。だが、奥の宝箱の手前にはプールポニーやゲーリングなどのガーディアンがいて、連続攻撃をかけてくる。ここはかなり手強いので、慎重に。WのハニーA37号に2500Gを払うと、覗き穴を覗かせてくれる。

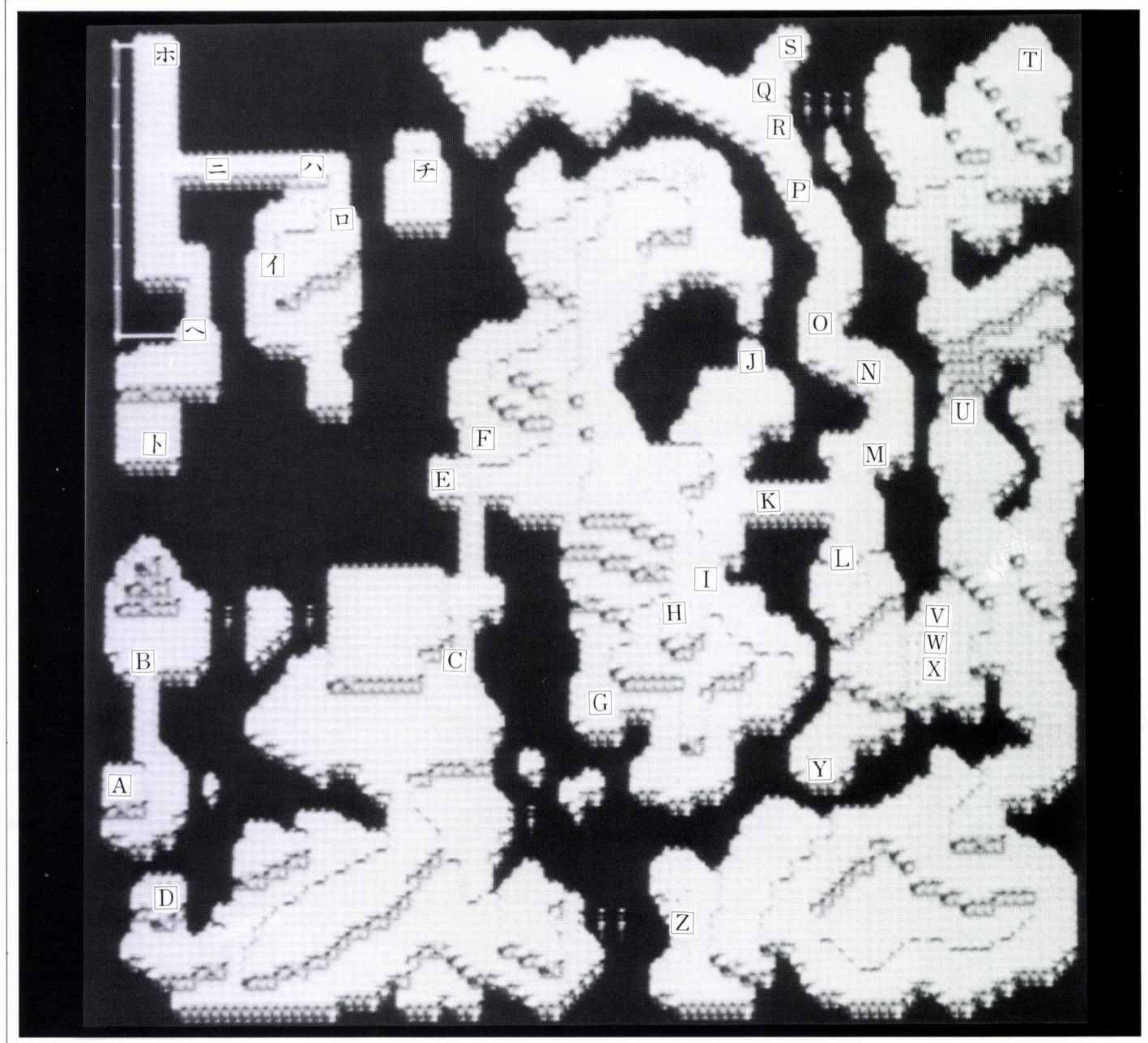
0Fから続く階段を降りると、ニに続く通路に出る。ここにはプラオニオクトがおり、倒すとその口から宝箱の並んだエリアに出ることができる。

ラグナード迷宮6F

A　階段　５Ｆへ
B　ケチャップ
C　臥路
D　ＩＡＥＡ
E　バルブ
F　葉月
G　忍者
H　水中へ
I　臥路
J　宝箱　リリア（泳ぐ）
K　階段　７Ｆへ
L　宝箱（世色癌３×５）
M　宝箱（帰り木×20）
N　宝箱（竜角惨×30）
O　宝箱　罠（難）（ＭＸシールド）
P　宝箱　罠（難）（必殺のスイカ）
Q　宝箱　罠（難）（コースアーマー）
R　写真　Ｃ１
S　宝箱　罠（難）（免罪符）
T　宝箱　罠（難）（村正）
U　鈴夜
V　宝箱　罠（簡）（レッドＣＡＲＤ）
W　写真　Ｃ２
X　宝箱　パッド（黒の波動）

●６Ｆ。４回戦の相手、臥路との戦闘は、イベントを経過しなくてもレベルが高ければ勝てる。が、かなり難しい。ここでのイベントで、かなり楽に戦えるようになる。

Ｅのバルブはシードの力では回らない。例によって、酒場でボーダーに頼むこと。だが、すぐには開けてくれない。Ｃで臥路と忍者の戦闘を目撃したり、葉月とＦで模擬戦闘をしたり、ＩＡＥＡを倒してＧで鈴夜に会ったりしているうちにバルブが開き、西側への通路が開く。そしてＩで臥路と鈴夜が戦うのを目撃する。この戦闘で臥路は負傷し、弱くなってしまう。

Ｊで「泳ぐ」の技能を獲得したら、Ｈから水中へ入れるようになる。Ｕにはやはり負傷した鈴夜がいて、シードを誘惑するイベントがある。ほかにも宝箱などが多数あるので、残さず取ること。

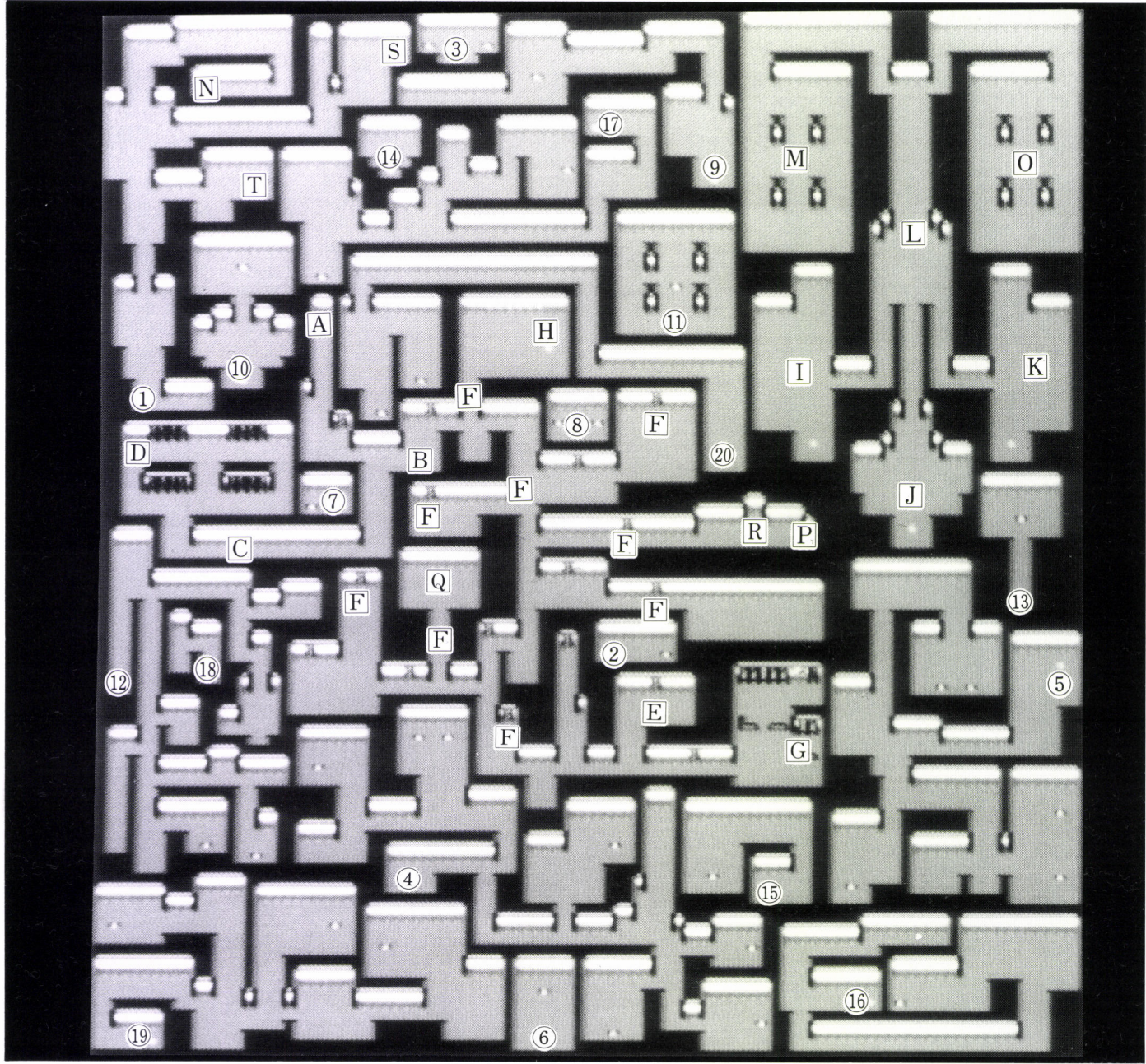
ラグナード迷宮7F

A　階段　6Fへ
B　ザビエル
C　ムサシボウ
D　宝箱　罠（簡）（グリーンCARD）
E　フライングうきわ
F　船頭
G　まねした1
H　宝箱　罠（簡）（まんが肉）
I　まねした2
J　まねした3
K　デカント
L　デカント
M　デカント
N　デカント
O　デカント
P　デカント
Q　デカント
R　通せんぼハニー2号
S　宝箱　罠（簡）（ジャンプ）
T　スロットマシン
U　葉月とザビエル
V　宝箱　罠（簡）（ドラゴンスレイヤー）
W　宝箱　罠（簡）（命中の羽）
X　宝箱　罠（簡）（力のポテチ）
Y　宝箱　罠（簡）（魔力の石）
Z　宝箱　罠（簡）（T34D盾）
イ　宝箱　罠（簡）（水袋）
ロ　カイトクローン
ハ　トラップ
ニ　トラップ
ホ　電撃ハニー
ヘ　電撃バリア
ト　アシカ
チ　階段　8Fへ

●7F。準決勝の相手は4Fでバルトを殺したザビエル。こいつはイベントをパスしてしまうと絶対に勝てない相手。まず、ザビエルに人質にされたアシカを救出しなければならない。フライングうきわへ行くと、船頭がまねしたに襲われて崖から落ちてしまう。南へ行くと、まねしたがシードの邪魔をし、最後にはJで自爆して通路を破壊する。ここを抜けるには、Sの宝箱でジャンプの技能を獲得しなければならない。

通路を抜け、Fで船頭を救出。これでフライングうきわが使える。移動先でイの宝箱から水袋を取り、カイトクローンを破って先に進む。途中トラップが2ケ所あるが、これはよけられない。ヘには電撃バリアがあるが、これはホの電撃ハニーに水袋を使えば消える。これでアシカを救出できる。

22日に広場で、ビルナスから葉月が行方不明になったことを聞いたら、Uへ向かう。Rの通せんぼハニー2号はもういなくなっているはずだ。Uの手前で葉月がザビエルと手下に囲まれているのを発見したら、迷わず飛び降りること。そして……。

準決勝で勝ったら、フライングうきわでチの階段へ行き、8Fに降りる。

ラグナード迷宮8F

A　階段　7Fへ
B　セーブ君
C　イシコロン
D　ダイアナ
E　アトランタ
F　アトランタ（幻影）
G　DXショップ
H　パネルのワープ、写真Cの女の子
I　イヌ（FFFBAC）
J　サル（FFFCBA）
K　キジ（FFFABC）
L　古代文字の扉
M　鬼切りの剣、人切りの剣
N　写真C3
O　写真C4
P　写真C5
Q　宝箱（鏡の盾）
R　宝箱　罠（簡）（戦闘盾）
S　宝箱　罠（簡）リリア（魔法の奥義Ⅰ）
T　宝箱　罠（簡）（コースアーマー2）

●ラグナード迷宮最大の難所、8F。といっても、ここで何もしなくても決勝でビルナスに勝つことは可能だ。ただし、人切りの剣を持たずにビルナスに勝つには、相当にレベルが高くなければならないが。

まず、通路をふさぐアトランタと戦う。アトランタはEが本物で、それ以外は幻影。そしてパネルのワープをチェックしておく。

Cのイシコロンは、Qで鏡の盾を手に入れ、装備してから戦うと勝てる。そしてDの図書館でダイアナと会う。ダイアナと古文書を解読したら、パネルをセットしてイヌ、サル、キジを倒し、古代文字の扉へ。そして再び図書館でダイアナと会えば、剣の封印を解くことができ、人切りの剣が手に入る。

8Fの残りの部屋は、すべてパネルの組み合わせでワープできる。ここのマップは細かいため、すべての宝箱について記号を置くことは避けた。このパネルの組み合わせは、賢者イソロクやシュリさん、はにわ教の信者みゅみゅ（ただしシードが信者のとき、じゃんけんに勝つと）が教えてくれたり、ゲームオーバー時に表示されたりする。組み合わせは以下の通りなので、実際に確かめてほしい。

なお、これ以外の組み合わせはすべてAAAAAAと同じく、①にワープする。

AAAAAA　①（コースアーマー2他）
ABBBBB　②（戦士の指輪）
ABCDEF　③（世色癌3）
BAABBC　④（王様の服、力のポテチ）
BBBBBB　⑤（まんが肉、命中の羽）
BBCCDD　⑥（20000G）
BBCCEA　⑦（魔王・美樹の写真）
BCCCDA　⑧（50000G、おかし）
BCFCDD　⑨（ヒーリングの魔法）
BFEEEA　⑩（シィルの写真）
CABCDE　⑪（復活の小判）
CBAFED　⑫（ミラクルJ他）
CCCCCC　⑬（20000G）
DBAFFF　⑭（コースアーマー3）
DBBBEE　⑮（アタ・ナイフ）
DDDBBB　⑯（ブルーシールド）
EEEEEE　⑰（ナオミの指輪他）
FEDCBA　⑱（はずれ。何もない）
FEECEF　⑲（アームバリアー他）
FFFFFF　⑳（はずれ）

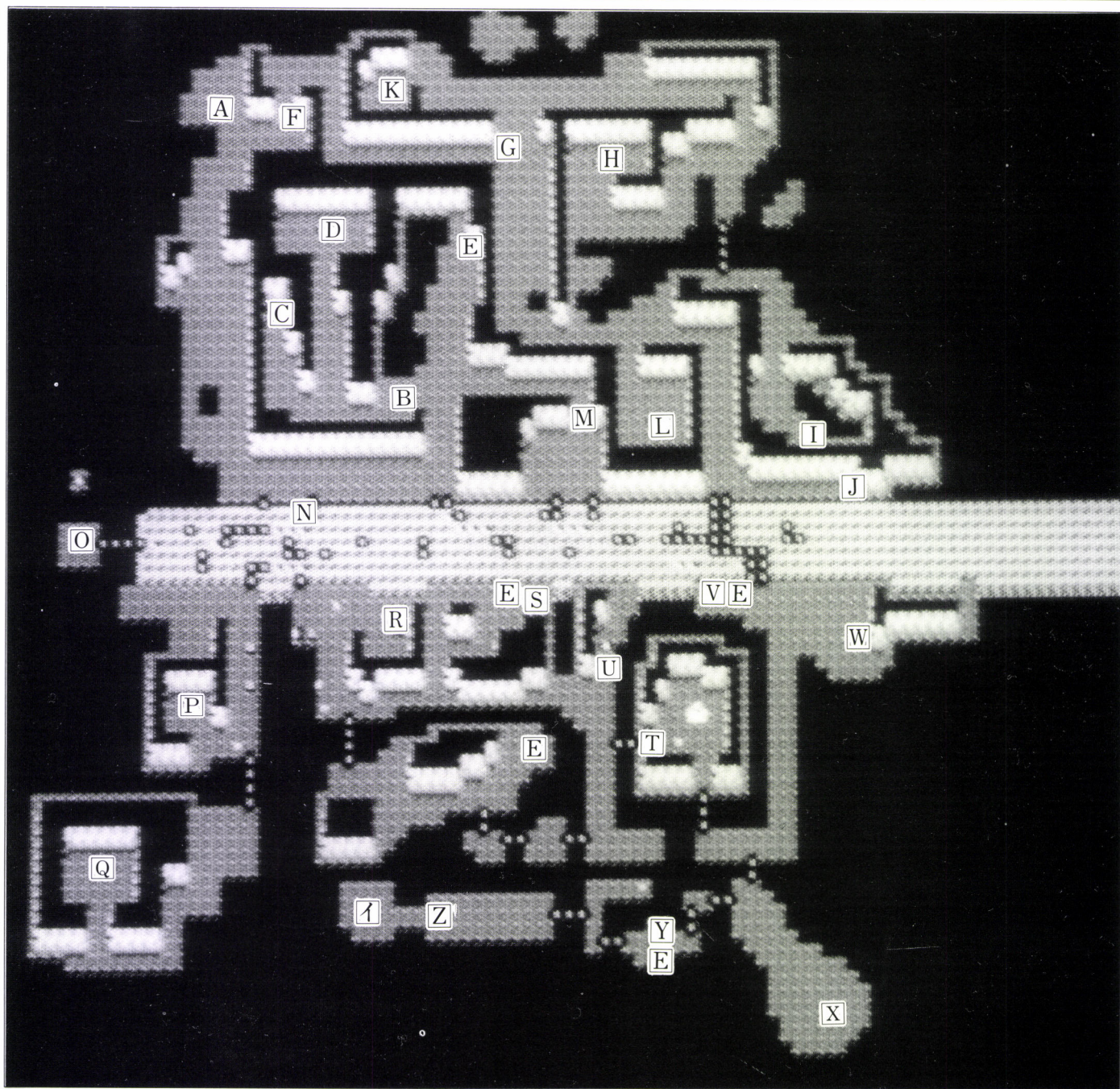
ラグナード迷宮28F

A　階段　ただし使用不可
B　召喚ドア
C　たみゅたみゅ
D　ムッチョリーニ
E　梅名人　みやこ
F　ぶるま教の司祭、今村
G　はにわ教の信者、小沢
H　テデスコ
I　酒屋の主人、カズオ
J　長老ナミヘイ
K　扉（魔王の鍵）
L　アーシー
M　扉（なぞ王の鍵）
N　ぶるま少女
O　出口
P　３人の女の子
Q　写真Ｄ２
R　写真Ｄ３
S　写真Ｄ４
T　階段　２９Ｆへ
U　まんが肉
V　天使を襲う幻杜坊

●２８Ｆ。泉の精に飛ばしてもらうとAの階段に出る。そこから街の入口までは、色の関取が大量に邪魔している。そこでPに行くと、３人の女の子がピコハンマーをくれる。ただし、全部で１５本しか持てない。ルートの取り方にもよるが、３色を５本ずつ持てば、街の入口まで行けるはずだ。

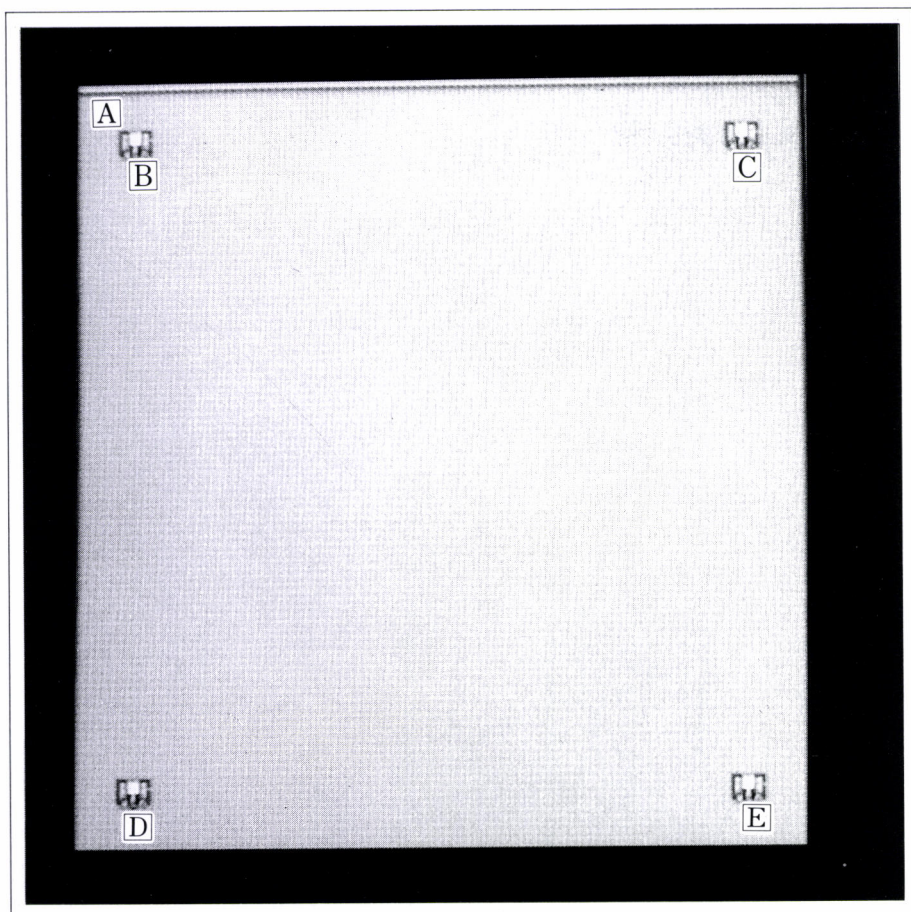
街の中には関取はいない。まず、Eの梅名人から梅昆布をもらう。それをLのアーシーに与えると、街から出る方法を占ってくれる。ここではとにかく、占いに従うこと。ぶるま教にNの女の子を連れて行ったり、酒屋の地下でモンスターを倒したり、長老の頼みを聞いて魔王の城に行ったりしているうちに、幻杜坊が街の壁を爆破する（ここのメッセージは笑える）。が、すぐに黒大関が穴を塞いでしまう。そこでOの出口へ行き、ドアに埋まった青い関取を青ピコハンマーで叩くと、ドアが崩壊する。あとはTの階段へ行くだけ。

Cの「たみゅたみゅ」には、ちょっと面白い仕掛けがしてあるのでチェックしてみてほしい。Hのテデスコさんは、３Ｆで獲ったくじらを高く買い取ってくれる。

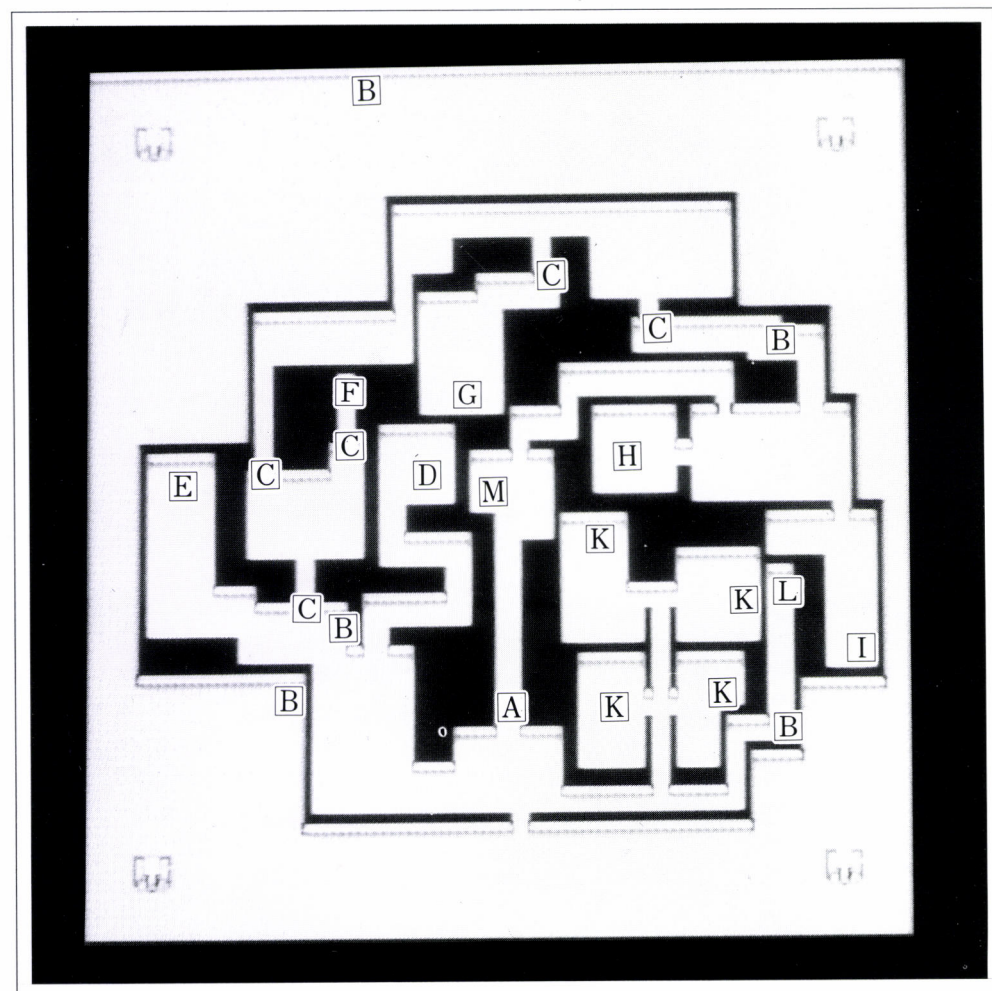
ラグナード迷宮29F

A　階段　28Fへ
B　カーツウェル
C　写真D5
D　宝箱（Sハンマー）
E　召喚ドア
F　扉（Bの鍵）
G　天降鬼
H　天使ラベルケース、宝箱（氷山の剣）
I　宝箱（復元の鎧）
J　ラベルケース2、まんが肉
K　ラベルケース3
L　宝箱　罠（簡）（Lハンマー）
M　扉（Aの鍵）
N　Aの鍵
O　Bの鍵
P　鬼の店
Q　宝箱（10000G）
R　つりぼり親父
S　宝箱（復活の小判）
T　天降鬼
U　宝箱（信じる心）
V　写真D1
W　写真Dの女の子
X　セーブ君
Y　まんが肉
Z　クリスタル伯爵
イ　階段　30Fへ

●このフロアでは、どうやって川の対岸に渡るかが焦点。基本的には、ハンマーを手に入れ杭を叩いて筏を流せばいい。まずDでSハンマーを手に入れ、そのすぐ南側の筏に乗ったまま杭を叩くと、NでAの鍵が手に入る。そしてMの扉を開け、その先の筏に乗ったまま杭を叩くと、OでBの鍵が手に入る（戻れないので帰り木が必要）。Fの扉を開け、Lの宝箱からLハンマーを手に入れると、今まで叩けなかった杭が叩けるようになり、上流から筏を流していくと下流で対岸に渡れる。

Pの鬼の店で筏を売りつけられたら、Rの釣り堀りへ行く。そしてスイッチで通路を通し東側へ進む。Tで通路をブロックする天降鬼から、釣り堀でバナナを釣るよう言われるので、釣り堀へ。ここではひたすら辛抱すること。気が長くないと、釣りはできない。バナナが釣れたら天降鬼のところへ。ここで天降鬼と話していると、クライアが出現して天降鬼を説得してくれる（シードがはにわ聖戦士だった場合は、Uの宝箱に「信じる心」が入っているのでそれを使う）。Zでクリスタル伯爵を倒し、30Fへの階段を降りる。

ラグナード迷宮30F その1

A　階段　２９Ｆへ
B　青護塊戒鬼
C　赤護塊戒鬼
D　黒護塊戒鬼
E　黄護塊戒鬼

●四隅にいる鬼たちは、倒してもすぐ復活する。これを倒す方法は、この階のどこか（ランダムに出現する）にいる天使ハサエラ・ラビが知っている。具体的には、４体同時に倒す、ということ。カーツウェル、幻杜坊はいいとして、問題は最後のひとり。これは天降鬼が引き受けてくれる。４体を倒すと、ピラミッドが出現する。

ラグナード迷宮30F その2

A　朱雀鬼
B　召喚ドア
C　扉（1000Ｇ）
D　触手バイブ
E　宝箱（ＭＸブレード）
F　写真Ｅ２
G　宝箱（ナオミの鎧）
H　写真Ｅ５
I　宝箱　パッド（ファイヤー・レーザー）
J　はらましチェアー
K　プラムズゴースト
L　写真Ｅ１
M　階段　３１Ｆへ

●ピラミッドの中の扉は、１０００Ｇ払うと開くようになっている。遠回りではあるが、１０００Ｇ払って扉を開けて階段へ進むのが正解。朱雀鬼はすさまじく強いため、このあたりを通過するレベルでは勝ち目はない。

Ｊの「はらましチェアー」は、キャプテンばにらを連れて行くと、どいてくれる。奥にはプラムズゴーストが４体おり、レベルを一気に上げることが可能だ。

Ａで触手バイブが手に入るが、これはメイドのアンナに使える。ただし、シードの悪事が一定量に達していなければバイブを持っていても選択肢は表示されない。

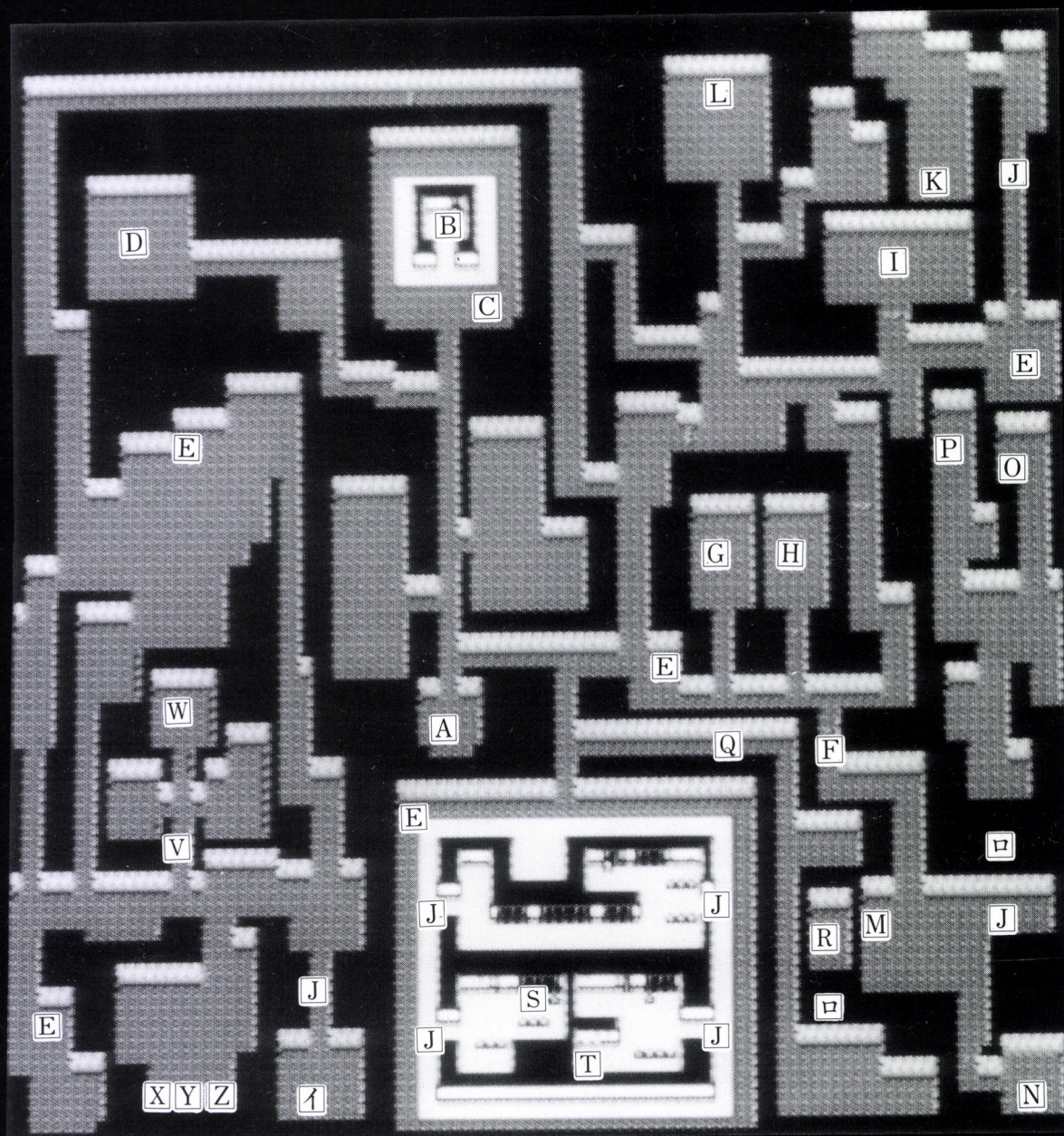
ラグナード迷宮31F

A　階段　３０Ｆへ
B　写真Ｆ２
C　死者の列
D　写真Ｅの女の子
E　石を積む少女（カレン）
F　カーツウェル
G　まんが肉
H　幻杜坊
I　まんが肉
J　召喚ドア
K　写真Ｅ４
L　階段　３２Ｆへ
M　写真Ｆ３
N　写真Ｅ３
O　黄羅闘鬼
P　プラムズゴースト
Q　ラブミーテンダー

●Ａの階段から北側に進むと、地獄へ行く渡し舟の順番を待っている死者の列がある。ここから３２Ｆへの階段のある北側へ進めるのだが、シードは死者ではないので船に乗せてもらえない。そこでＥへ行くと、カレンが石を積んでいる。見張りの鬼を倒して、彼女を天国へ送ることができたら、カレンがカードをくれる。これで渡し舟に乗ることができるようになる。ほかに、東西の端の通路（Ｆ、Ｈ）を通る方法もあるが、ここは「ごご」を倒さないと進めない。

ところで、死者の列の最後尾にはダイアナがいる。なんと、通り魔にやられて死んでしまったらしい。彼女から宝物庫の合言葉を聞いたら、資格迷宮へ行って宝をいただくこと。

Ｏにいる黄羅闘鬼は、４体のプラムズゴーストを飼っているが、強い。それに比べるとＱのラブミーテンダーはそれほどでもない。

ラグナード迷宮32F

A　階段　3ＩＦへ
B　エレベーター
C　セーブ君
D　宝箱（必殺のスイカ）
E　召喚ドア
F　トラップ（違法侵入者削除装置）
G　宝箱　パッド（スノーレーザー）
H　宝箱（守りのリンゴ）
I　写真ＦＩ
J　エンジェルナイト
K　宝箱（回復の指輪）
L　写真Ｆの女の子
M　カーツウェル
N　イシコロン
O　宝箱　リリア（剣の奥義２）
P　宝箱　リリア（魔法の奥義２）
Q　白淫狂鬼
R　宝箱（まんが肉）
S　天使パチカル
T　写真Ｆ４
U　写真Ｆ５
V　デュラペー
W　天使セラバーラＦ
X　宝箱（10000Ｇ）
Y　宝箱（竜角惨×30）
Z　宝箱（免罪符）
イ　宝箱　罠（簡）（魔法嫌いの盾）
ロ　隠し通路

●まず、あちこちにあるトラップのうち、Ｆのトラップに乗って下に落ちる。そして中央南側のワープポイントに乗ると、カーツウェルのすぐ北側に出る。カーツウェルからカードをもらうと、以後はトラップにかからずに済むようになる。カーツウェルはイシコロンに石化されかかっているので、鏡の盾でイシコロンを倒しておこう。

次にＶのデュラペーを倒し、天使セラバーラＦの部屋へ。彼女は「霊死波動ガン」で武装しており、そのまま進むと殺される。だが、このガンはまっすぐにしか撃てないので、一歩横に動くだけで外れるのだ。彼女から管理天使の能力をもらうと、白淫狂鬼は前を通してくれる。そしてＳでパチカルからデラスに関する情報を手に入れると、エレベーターが使えるようになる。

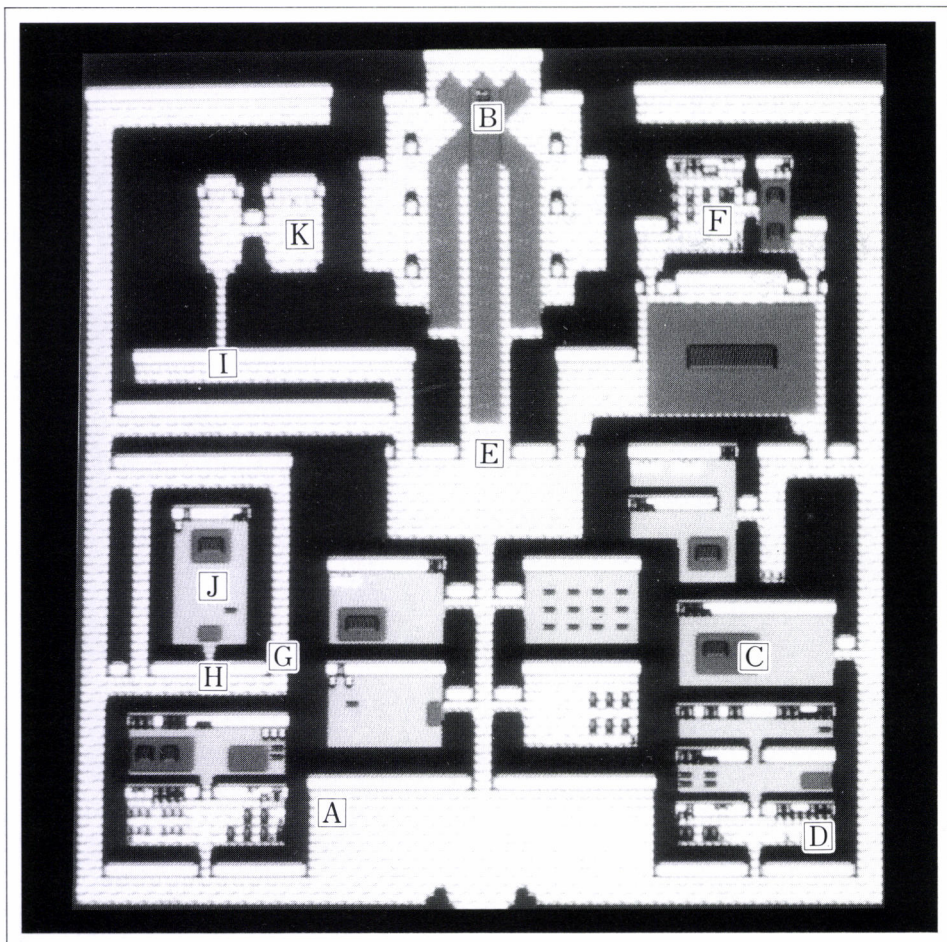
ロは隠し通路。壁の一部が通路になっており、通り抜けられる。

ラグナード迷宮67F

A　エレベータ出口
B　地獄の刑の女１
C　地獄の刑の女２
D　地獄の刑の女３
E　チキボン１
F　チキボン２
G　チキボン３
H　セーブ君
I　デラスの牢屋

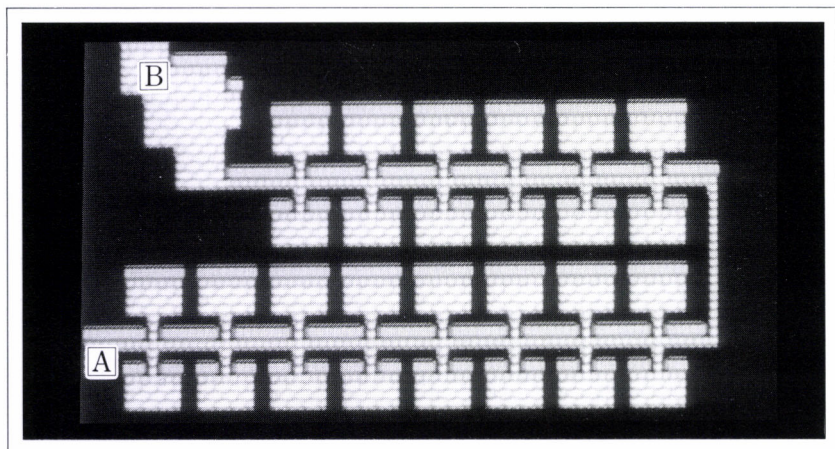
●ラグナード迷宮の最下層。ここまで来れば、あとはデラスを牢から出すだけ。マップは見ての通り、ほぼ一本道だが、途中チキボンが３回現れる。これと戦うと、戦闘中に時間を進められるため、拒否反応が起こり、シードは否応なく館に戻ることになる。つまり、最低でも４回は来なければならないのだ。

そしていよいよデラスの牢屋へ。ここには４体のガーディアン（人将天鬼）がいる。これを倒せば、ラグナード迷宮はクリア。

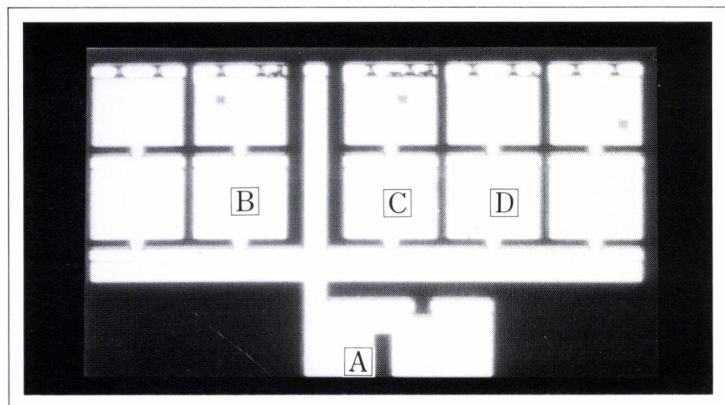
闘神の館1F

A　階段　2Fへ
B　アプロス
C　ブルーペットとレベッカ
D　のぞみのイベント
E　カーツウェル
F　スクラッピ
G　アプロスの手下
H　扉（紫鳥の鍵）
I　扉（地下牢の鍵）
J　カーツウェルの妻
K　階段　地下へ

●苦労して救出したデラスを、シードは倒さねばならなくなる。幻杜坊を屠った後、Eでカーツウェルと会話。その後Gの手下を倒すと、「紫鳥の鍵」が手に入る。Hの扉を開け、カーツウェルの妻と会話すると、カーツウェルが現れる。カーツウェルはアプロスに戦いを挑むが敗北。そこでいよいよシードの出番だ。アプロスを倒し、Iの扉を開け、地下へ向かう。

ところでこの館でもさまざまなサブイベントがある。Fではスクラッピが幻杜坊にいたぶられるところを目撃。Dの部屋ではのぞみのイベントが2回発生する。Cのブルーペットとレベッカも見逃せない。

闘神の館地下

A　階段　1Fへ
B　デラス

●地下。牢にはデラスの餌となる天使たちや、メイドなどが監禁されており、奥ではデラスが天使を食っている。すぐに戦わずにデラスが天使を食っている場面を見ていると、グラフィックを見ることはできるがデラスのパワーが強くなるので、すぐに戦った方が有利。

闘神の館2F

A　階段　1Fへ
B　シードの部屋
C　カーツウェルの部屋
D　幻杜坊の部屋

●シード付きのメイド、アンナのイベントは、シードの悪事が一定以上の場合に発生する。しかもポイントが多いほどイベントも多い。

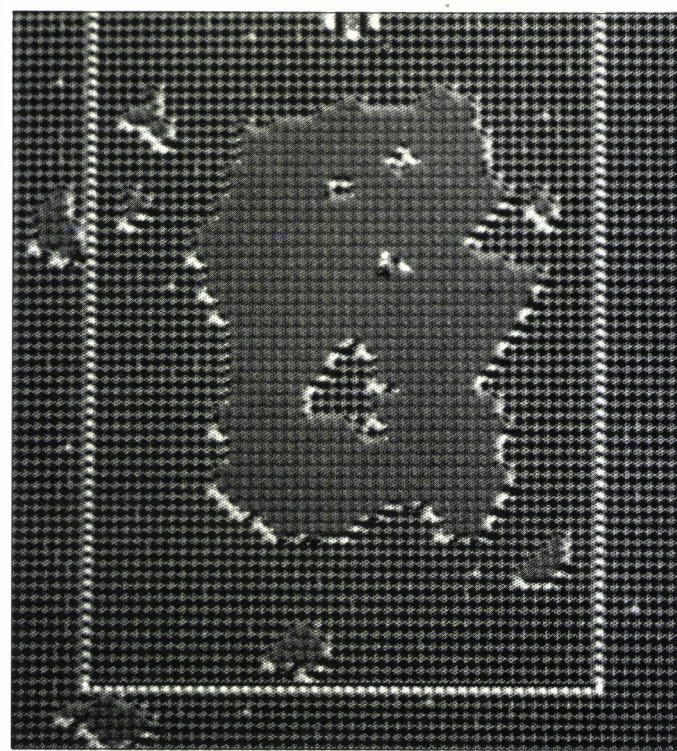
幻杜坊の部屋のドアが開いているときは、部屋の奥でのぞみが責められているシーンを覗き見ることができる。ただし、シードの悪事が0でなければ、のぞみのイベントはこれしか発生しない。

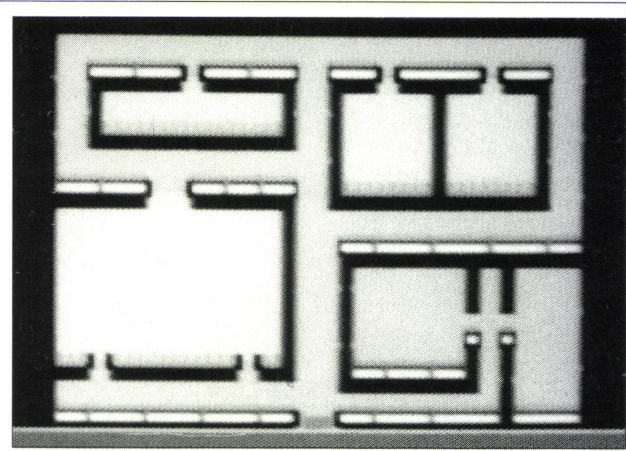
DALK面(召喚ドア)

A　ワープポイント
B　クリスタル（幼生）
C　宝箱（守りのリンゴ×５）
D　宝箱（力のポテチ×５）
E　宝箱（必殺の羽×５）
F　宝箱（まんが肉×５）
G　グナガン（またはＶ２ベベター）
H　宝箱（グナガンの秘宝）
I　スイッチ

●召喚ドアでマーティスが出現すると連れていかれるＤＡＬＫ面。Ｂのクリスタルは、触ると幼生が出現する。各所のスイッチを踏み、扉を開けて先へ進むと、ボスのグナガンがいる。グナガンを倒すと、Ｈの宝箱への橋ができ、グナガンの秘宝を手に入れることができる。なお、グナガンの代わりに１／３の確率でＶ２ベベターが出現するが、この場合は橋は出現しない。

土地

●シードがキャラ屋で購入した土地。中央には謎の一団と人柱の少女(!)がいる。

自宅1

●購入した土地に自宅を建てると、女の子モンスターを飼うことができるようになる。

自宅2

●増築した自宅。キャラ屋で家財道具を買うと、自動的に配置される。

闘神都市IIスタッフリスト

ディレクター	TADA	
サブディレクター	YUKIMI　ぷりん	
シナリオ	TADA　とり　イマーム　むーみん	
原画	YUKIMI	セレーナ、レイヌ、ダイアナ、アシカ、アンナ&のぞみ、セラバーラF、フローズン、きゃんきゃん、うし使い、ラルカット、やぎさん、おかし女、ピコー、他
	むつみまさと	レベル神、雫姫、鈴夜、プルマロック、クライア、アプロス、さやか、海のサチ、山のサチ、粉洗い、キャプテンばにら、おてて、他
	MIN-NARAKEN	葉月、ハサエラ・ラビ、ラベルケース、捕まり天使、ぱたぱた、ねこまたまた、みのりん、髪長姫、人形といっしょ、言霊、他
	ぷりん	デラス、ビルナス、カーツウェル、幻杜坊、ザビエル、猛大人、バルキリー、他
	K	やもりん、金魚使い、コンテ、ちょーちん、神風、ライカンスロープ
	ちょも山	てんてん、かえる女魔女、かえる女戦士、指圧マスター
	織音	男の子モンスター
	よーいちろー	背景
	ラッシャー・ヴェラク	写真の女の子
	とり	いやな奴、死ぬ奴、いやじゃない奴
	ちーぼう	ちゃつみ
CG着色	ちーぼう	CG総括、シュリ、クライア、プルマロック、他
	Yok	雫姫、アンナ、セラバーラF、アガサ・カグヤ、他
	K	葉月、セレーナ、アプロス、他
	弦茶	ラベルケース、鈴夜、のぞみH、他
	織音	男の子モンスター、鬼、ごご、召喚ドア、他
	ぷかぴー	女の子モンスターH画面、他
	醍拉祇	女の子モンスター戦闘画面、妖精、他
CG線画	SENYA. K	ベッドシーツ（着色　ランスとシィルの写真）、他
	三重紙	アンナ（着色　スクラッピ、レイチェル）、他
	勇夕	鈴、粉あらい、アリス、他
	桜秀蘭	ワー花嫁H、エンディングの葉月（着色　美樹、アーシー）、他
	ノディ！	都市全景、デラス（着色　幻杜坊の数珠）、他
	秋野こおろぎ	弁当を食べている葉月、てんてん、他
	佐伯たかし	線画、他
影付け	ちょも山	葉月、セレーナ、アンドラ・くじら、アシカ、雫姫、クレリア、クライア、他
	かれん	アプロス、パチカル、のぞみ、シリア、ハサエラ・ラビ、ラベルケース、他
	みのる	レベッカ、ネフティーデ、フロテューン、言霊、スモッグシルフ、武器の妖精、他
	むつみまさと	ケチャップ、ハイジ、アン、アンナ、さとみ、レミア、マリリン&ピリリン、他
プログラム	PLUM' F	ゲーム総合処理／MAPエディター、他
	WAO	基礎システム／ADVコンパイラ、他
	しげ	基礎システム補佐、他
MAP／UNIT／MAP組み立て／キャラアニメ	栗林	
戦闘効果	織音	
効果音／音声サンプリング	PLUM' F(チーフ)（声優）PLUM' F、織音、ぷりん、TADA、とり、ちょも山	
データ最終調整	ぷりん	モンスター、男、キャラ、MAP、背景
	ちーぼう	ビジュアルCG、女の子モンスター
マスターアップ処理	PLUM' F	
デバッグ	むーみん	
SPECIAL THANKS	ヨシタカ、OKA、前田さん、ふーちゃん、武者、MAKI	

闘神都市II

原画&設定資料集

■1995年5月1日　初版発行

■監修／アリスソフト

■企画／MILCHA

■編集&デザインワーク／(有)ビーライン

■イラスト／MIN-NARAKEN、大熊猫、此路あゆみ

■撮影／鬼頭栄次、上野達也

■セルワーク／スタジオ・ファンタジア

■協力／水島精二

■SPECIAL THANKS TO アリスソフトの皆さん

■発行者／橋本五郎

■発行所／ソフトバンク株式会社　出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3

販売 03(5642)8101

編集 03(5642)8187

■印刷／大日本印刷

ISBN4-89052-693-5